Nintendo®
ファミリーコンピュータ

EGchina.com

03



FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

Family Computer PDF

（Nintendo Entertainment System）

任天堂株式会社

Nintendo Co.,Ltd.

http://www.nintendo.co.jp/

日本游戏产业的起点

山内溥：“由于拥有新技术，世嘉公司可以领先于我们进入市场，但可以直率地说，我们的游戏内容要好一些。”

任天堂的 FC（Family Computer）是日本任天堂公司1983年生产的游戏主机，现在很多游戏的前身就是来自于FC。FC为游戏产业做出了相当大的贡献，甚至可以说FC游戏机是日本游戏产业的起点。FC也曾在80年代风靡中国大陆，那个时候很多人管它叫红白机。FC上出了非常多的经典游戏，例如大名鼎鼎的魂斗罗、勇者斗恶龙、超级马里奥、沙罗曼蛇、塞尔达传说、最终幻想、恶魔城、洛克人等等……

FC上市之后，Sega（世嘉）同期的游戏机SG-1000被彻底压制。不过FC上市不久，由于首批FC的硬件设计存在可能导致死机的严重Bug。为了挽救任天堂的声誉，山内溥毅然决定回收主机，因此而损失了15亿日元。不过这起事件让任天堂树立了卓越的品牌形象，次年FC重新上市后于一年内卖出了165万台。FC在美国的首发更加成功。1985年10月NES在纽约率先上市，首发游戏共15款。到1985年底，NES在纽约卖出了5万台。随后NES开始在美国全国上市，一年内卖出了100万台，让一度崩溃的美国家用机市场开始复苏。

1987至1988年间，FC丰厚的收入让任天堂对于开发次世代主机毫无兴趣。然后，世嘉MD的市场占有率节节攀升迫使任天堂不得不开始投入16位主机的开发。SFC在设计上最大的特点就是采用了两颗图形协处理器。



↑ Sega（世嘉）的游戏机SG-1000





1986年任天堂磁碟机是任天堂面对世嘉MD的强大攻势而想出来的一招，当时世嘉MD的出现并借其出色的机能抢占了很大一片市场，使原来处于垄断地位的任天堂感到了危机，因此要提高自己的游戏素质以抗衡，而游戏的容量就成了问题。

所以任天堂就想办法推出了能装载容量较大游戏的媒体，磁碟机。但是由于后来世嘉MD势头越来越猛，使得任天堂只能放弃用FC压制世嘉MD的想法，转而研制SFC。而磁碟机就如昙花一现般地消失了，留下了当时任天堂用来压制世嘉MD而生产的一小批质量上乘的游戏。

实力的角逐拉开了帷幕



1987年PCengine发售再发售当初以其美丽的画面，高品质的烩图功能和高扩张性的core作为卖点。



1988年 PCengine.ROM发售



《恶魔城ドラキュラX～血の轮回》

理希塔·贝鲁蒙特的恋人安妮特的妹妹，在1792年被德拉库拉捉到了恶魔城中，之后被理希塔救出，7年后为了寻找理希塔再次来到了恶魔城，在寻找的途中与神秘的青年阿鲁卡德的初会改变了她的一生，击倒德拉库拉之后，她就与阿鲁卡德一起过着平静的生活，从此下落不明

PCengine（NEC）

当年在雅达利公司衰落时，大多数公司改辙易道，而今在任天堂公司再次叩开成功之门时，他们才如梦方醒。这包括一些实力雄厚的公司NEC就是其中之一。 NEC(日本电气公司)是世界上唯一一家在通信、计算机、半导体三个领域内都名列世界最前列的企业，它有产品15000余种，向全世界150个国家出口，总部设在日本首都东京。这样一个技术力量强大的企业，是决不会放过电视游戏机这个潜在的巨大的市场的。

1987年，他们隆重推出第四代电视游戏机PC-ENGINE，率先向任天堂公司垄断的电视游戏机市场提出了挑战。 PC-ENGINE电视游戏体积较小，但其性能比任天堂游戏机又提高了很大一个档次，画面和音乐质量朝着大型机方向又迈出了一步。其游戏卡最小容量为2M，推出的节目个个精彩，大大超过任天堂。该机一投放市场，立即在受欢迎，支持该机的游戏软件不断推出，代表作有《绝对合体》、《凄之王传说》、《改造超人》、《死灵战线》、《城市猎人》等等，目前该机拥有的节目总数超过了200种。

面对NEC公司的挑战，任天堂公司决不示弱，他们宣布加紧新一代“超级任天堂”的研制，计划1989年初推出。一场技术，实力的角逐至此拉开了帷幕。NEC公司另一大杰作是：率先把激光唱盘存储器(CD-ROM)引入到游戏机中，使游戏节目容量一下子可以提高75-150倍，最高达到540M，使用时只需要将激光唱盘存储器(CD-ROM)与PC-ENGINE电视游戏机通过接口装置连接起来，并在游戏机卡槽内插入一张系统卡，即可玩超大容量的游戏。这样游戏机就能显示出内容更加丰富、背景更加多变的画面，可以出现更多的人物，可以为游戏主角和其他角色设计更多的动作。此外这种游戏机还具有中断记忆的功能，不管你中断多长时间，都可以接着上一次游戏的结果玩下去。

激光唱盘存储器还可以单独作为激光唱机使用，可以录放高品质画面的影片，在电视机上直接放映。NEC公司的经营决策者们发现玩这种游戏的人面比较宽，适合寺不同年龄、不同性别、不同阶级，因此他们开发了成年人、老年人和妇女喜欢的节目，PC-ENGM一下子成了1990年圣诞节最热门的礼物。

1989年11月他们推出PC-ENGINE第二代产品，即SUPER GRAFX(简称SG)该机装有一种新型的高速图像芯片，能产生极主高质量的图像。同时为了迎合低收入家庭的需要，他们设计了一种不加激光唱盘的储器(CD-ROM)的廉价机PC-SHUTTLE，该机其余功能与PC-ENGINE完全相同。

家喻户晓老少皆宜的大众游戏

顾名思义，俄罗斯方块自然是俄罗斯人发明的。这位伟人叫做阿列克谢·帕基特诺夫（Alexey Pazhitnov）。然而，很少有人知道，这个著名的游戏在80年代曾经在法律界掀起轩然大波，那就是著名的俄罗斯方块产权之争。这次产权争夺，几家欢喜，几家哀愁，几家公司倒闭，几家公司赚钱，其中的是是非非，一言难尽。

欧美列强窃取瓜分：版权之争由此开始

1985年6月工作于莫斯科科学计算机中心的阿列克谢·帕基特诺夫在玩过一个拼图游戏之后受到启发，从而制作了一个以Electronica 60(一种计算机)为平台的俄罗斯方块的游戏。后来经瓦丁·格拉西莫夫(Vadim Gerasimov)移植到PC上，并且在莫斯科的电脑界传播。帕基特诺夫因此开始小有名气。

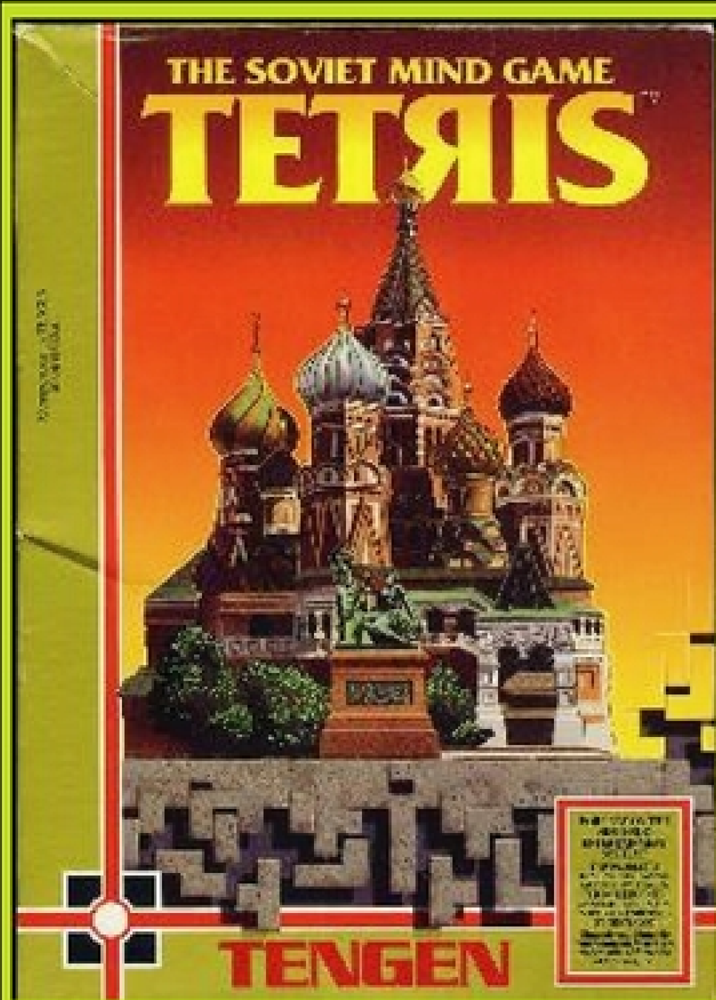
PC版俄罗斯方块在匈牙利的布达佩斯被当地一群电脑专家移植到了Apple II 和 Commodore64 上，这些版本的软件引起了当时英国一个叫Andromeda的游戏公司经理罗伯特·斯坦恩(Robert Stein)的注意，他向帕基特诺夫以及匈牙利的电脑专家们收购了俄罗斯方块的版权，并且在买到版权之前把它们倒手卖给了英国的Mirrorsoft（注意不是Microsoft！）以及美国的Spectrum Holobyte。

1986年11月斯坦恩和帕基特诺夫经过谈判，就版权收购问题未取得成果。斯坦恩甚至直接飞到莫斯科和帕基特诺夫面谈，但是空手而归。由于俄罗斯人对于已经在西方兴起的电子游戏产业知道不多，斯坦恩决定窃取Tetris的版权，于是他放出谣言说这是匈牙利人开发的游戏。

与此同时，PC版的俄罗斯方块已经由英国的Mirrorsoft出品并且在欧洲销售，受到当时人们的极大关注。不仅仅因为这个游戏好玩，而且这是“第一个来自铁幕国家的游戏。”当时的游戏宣传海报上有浓郁的冷战色彩，比如战争画面，加加林太空飞行等。而斯坦恩仍然没有正式合法的版权。

1987年6月斯坦恩最终取得了在IBM-PC及其兼容机上的Tetris的版权，版权机种包括“其他任何电脑系统”。但是，他没有和苏联方面签署协议，也就是说，这个版权是不完全的。(译者注： 这个“其他任何电脑系统”在原文中的描述是"any other computer system"，这种说法在当时看来也很不严密，从而为后来的产权之争埋下了伏笔)

1988年1月Tetris在电脑平台的热销，一时造成“洛阳纸贵”的局面。而当CBS晚报采访了俄罗斯方块之父帕基特诺夫之后，斯坦恩盗窃版权的计划彻底泡汤了。一个新的公司ELORG(Electronorgtechinca，苏联一家软件公司)开始和斯坦恩就游戏程序问题进行协商。ELORG的负责人亚历山大·阿列欣科(Alexander Alexinko)知道斯坦恩虽然没有版权，但是会以手中的游戏开发程序为筹码威胁中断谈判。







上图为GB版本的俄罗斯方块游戏画面，虽然GB机能有限但依旧展示出了方块的魅力。

任天堂也来掺和：三路人马夹击“装在套子里的人”

1988年5月经过几个月的争吵之后，筋疲力尽的斯坦恩终于和ELORG签定了PC俄罗斯方块版权的合约。当时的合约禁止开发街机版和掌机版的方块游戏，而电脑版的Tetris则成为当时最畅销的游戏。

1988年7月斯坦恩与阿列欣科商谈开发街机版俄罗斯方块的问题。阿列欣科当时尚未从斯坦恩那里拿到一分钱的版权费，但是同时的Spectrum和Mirrorsoft已经开始向电子游戏商出售了俄罗斯方块的版权。Spectrum将Tetris的游戏机和PC在日本的版权卖给了Bullet-Proof Software (FC和GB版俄罗斯方块的制作商)，而Mirrorsoft则把它在日本和北美的版权卖给了美国的Atari。这样一来两家公司的矛盾就开始了。 1988年11月，BPS在FC上发行的俄罗斯方块(大家不很熟悉的俄罗斯方块1)在日本发售，销量达200万份。

1988年11月随着GB的开发，NOA(任天堂美国分公司)的经理荒川实(任天堂山内溥老爷子的女婿)希望将Tetris做成GB上的游戏。于是他联系了BPS的总裁亨克·罗杰斯(Henk Rogers)， 罗杰斯再与斯坦恩联系的时候却吃了闭门羹。于是他直接去莫斯科购买版权。而斯坦恩觉察出风头，也乘飞机前往莫斯科；与此同时，Spectrum的负责人罗伯特·麦克斯韦(Robert Maxwell)的儿子凯文·麦克斯韦(Kevin Maxwell) 也在向莫斯科进发。就这样，三路人马几乎在同时赶到了冰天雪地的红色都市。

1989年2月21日罗杰斯首先会见了ELORG的代表叶甫盖尼·别里科夫(Evgeni Belikov，和那个“装在套子里的人”同名)。他给帕基特诺夫等苏联人留下了深刻印象，并且签了手掌机方块游戏的版权。之后他向俄国人展示了FC版Tetris，这使别里科夫极为震惊。因为他并没有授予罗杰斯家用机的版权！罗杰斯则向他们说这是向TENGEN购买的版权，但是别里科夫也从没听说过TENGEN这个公司的名字。罗杰斯为了缓和尴尬的局面，将斯坦恩隐瞒的事实如数告诉了别里科夫，并且答应付给苏联方面更多支票作为已经卖出的FC版俄罗斯方块的版权费用。这时罗杰斯发现自己有机会买到Tetris全部机种的版权，虽然Atari会对他虎视眈眈，但是别忘了，他和BPS的背后还有任天堂这个大靠山给自己撑腰。



● Deblock (星际俄罗斯方块)

注意：罗伯特·斯坦恩原先所签的协议只是电脑版Tetris的版权，其他的版权并不是他的。后来，斯坦恩和ELORG重新签署了协议。别里科夫强迫他重签的合约中修改的内容是：“电脑的定义：包含有中央处理器，监视器，磁盘驱动器，键盘和操作系统的机器”。而斯坦恩当时却没有仔细看这些定义。后来他才意识到这是罗杰斯从自己手中抢走版权而耍的花招。但是为时已晚。第二天他被告知虽然签署的文件已经不能改后来，但是他还可以得到街机版Tetris的开发权。三天之后，他签下了街机版的协议。

FC版权风云再起

充分体现国家干预经济1989年2月22日凯文·麦克斯韦访问了ELORG。别里科夫拿出罗杰斯给他的FC游戏卡向他询问这件事情。麦克斯韦在卡带上看到了Mirrorsoft的名字后才想起他的公司已经把部分版权倒卖给了Atari。(糊涂人办糊涂事……)当他想继续谈街机和掌机版权的问题的时候，却发现自己他能够签的，就只有除电脑，街机，家用机和掌机以外的协议了。(其实等于没有协议可签，除非他发明一种新的娱乐系统，比方说俄罗斯方块积木……)在糊涂之余这家伙灵机一动，告诉别里科夫说此卡带为盗版(汗……)，然后也要签家用机的协议。最后的结果是：凯文·麦克斯韦只带走一张白纸，罗伯特·斯坦恩带走了街机协议书。由于麦克斯韦声称所有的FC卡都是盗版，ELORG保留了家用机的版权，没卖给任何人。假如麦克斯韦想获得家用机版权的话，就必须出价比任天堂高才行。亨克·罗杰斯买到了掌机的版权，并且通知了荒川实。BPS就制作GB版Tetris向任天堂达成这笔交易额高大500万-1000万美元。



GB版的俄罗斯方块

GB版俄罗斯方块1989年3月15日亨克·罗杰斯回到莫斯科，并且代表任天堂出巨资收购家用机版Tetris的版权。版权费的价格虽然没有向外界透露，但是这个数字将是Mirrorsoft永远拿不出来的。连荒川实和NOA的首席执行官霍华德·林肯(Howard Lincoln)都亲自前往苏联助阵。

1989年3月22日ELORG和任天堂的家用机协议终于达成。任天堂方面坚持加入一款声明，在协议签定之后，如果和其他出现法律纠纷，苏联方面必须派人去美国的法庭上做证。实际上，这种法律上的争端将是不可避免的。据说ELORG仅仅得到的定金有300-500万美元之多。别里科夫向Mirrorsoft通知，说Mirrorsoft， Andromeda和Tengen都没有家用机的版权，现在版权都归任天堂所有。当天晚上任天堂和BPS的头目们在莫斯科酒店里举行了庆祝party。(各位看明白了，现在家用机和掌机的版权已经被任天堂和BPS分别掌握在手中。无论是Atari还是Tengen都没有权利制作FC版的俄罗斯方块。)

1989年3月31日霍华德·林肯 愉快(幸灾乐祸？)地向Atari发去最后通牒(传真)，告诉他们立刻停止FC(NES)版的俄罗斯方块游戏。这使得Atari和麦克斯韦都十分震怒。他们以Tengen的名义回信说在4月7日那天他们就已经享有家用机俄罗斯方块的版权了。

1989年4月13日Tengen撰写了一份申请书，要求拥有Tetris的“影音作品，源程序和游戏音乐”版权。但是申请书中并没有提及阿列克谢·帕基特诺夫和任天堂的游戏版权问题。与此同时，麦克斯韦利用自己掌握的媒体势力企图夺回Tetris的阵地。甚至搬出了苏联与英国政府，对俄罗斯方块版权问题进行干预。

FC是电脑还是家用机？任天堂大获全胜

1989年5月17日
Tengen在USA Today上登载了大幅Tertis广告，虽然法庭大战已经迫在眉睫。

1989年6月
Tengen与任天堂的案子终于开庭审理论战主要围绕一个议题展开：FC究竟是电脑，还是电子游戏机。Atari认为FC是电脑系统，因为它拥有扩展机能，而且日本的Famicom也有网络功能存在。而任天堂的证据则更加切题：ELORG中的苏联人从来没有意向出售Tetris的家用机版权，而所谓的“电脑”的概念则早在和斯坦恩的协议中提到了。

1989年6月15日
法庭召开听证会，讨论关于任天堂和Tengen互相命令对方终止生产和销售各自的Tetris软件的行为。法官福恩·史密斯(Fern Smith)宣布英国Mirrorsoft（注：非微软公司）与 Spectrum Holobyte均没有家用机版权，因此他们提供给Tengen的权利也不能生效。任天堂的请求最后得到了许可。

1989年6月21日
Tengen版的俄罗斯方块全部撤下了货架，该游戏卡带的生产也被迫中止。数十万份软件留在包装盒里，封存在仓库中。

1989年7月
任天堂NES版Tetris在美国发售。全美销量大约300万。与此同时和GB版Tetris捆绑销售的Game Boy席卷美国，美利坚大地上刮起一阵方块旋风。

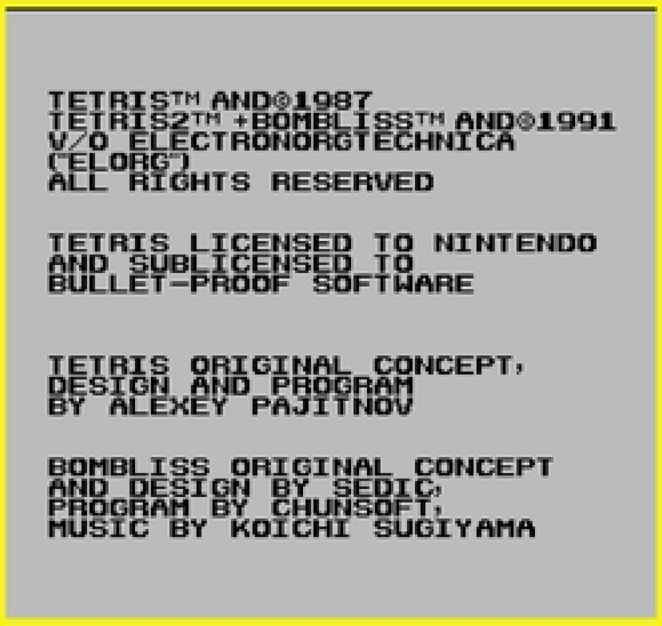
关于Tetris的混战此时已经告一段落。而任天堂和Tengen之间的法庭纠纷则一直持续到1993年。



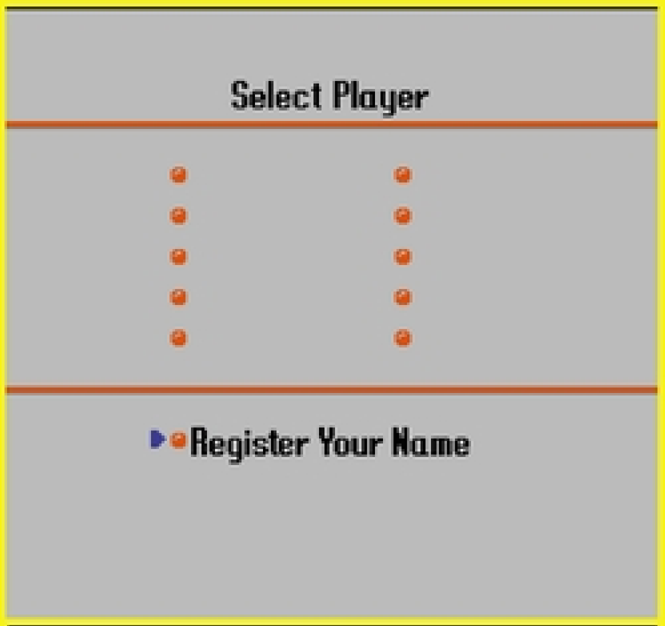
尾声：狂赚钱与做白工？！还好玩家没吃亏

尾声Atari Games仍然开发了街机版的Tetris，共卖出约2万台机器。近来Atari Games 被 Williams/WMS收购，而那些封存在仓库里的NES版Tetris的命运则没人知道。Tengen不能从其他途径把它们处理掉，所以估计这些软件都被销毁了。但是据说仍然有约10万份Tengen版的Tetris流入了市场。我们今天在D版卡里玩到的所谓“俄罗斯方块2”其实就是当年的Tengen版，平心而论，这一版的方块比BPS的版本要好玩许多。首先，这版的操作感和按键设定十分到位，AB分别是正转和反转，而BPS版是用十字键的下来转动，只支持一个方向，按A就直接“啪”地落下来，手感十分不爽；其次，它支持的二人对战，与电脑竞争和合作的模式也让人耳目一新。还有，音乐也是没的说。

俄罗斯方块上手极其简单，但是要熟练地掌握其中的操作与摆放技巧，难度却不低。作为家喻户晓老少皆宜的大众游戏，其普及程度可以说是史上任何一款游戏都无法相比的。









罗伯特·斯坦恩，这个版权问题的始作俑者，在Tetris上总共只赚了25万美元。本来他可以挣多点钱的，但是Atari和Mirrorsoft在付他版税的时候没有给足。Spectrum Holobyte 则需要和ELORG重新协商，以确保电脑版Tetris的版权。

罗伯特·麦克斯韦的媒体堡垒在混战中逐渐分崩离析，老麦克斯韦在做生意时做幕后黑手的事实也在调查中，而他却突然暴病身亡。英国的Mirrorsoft 英国公司也惨淡地退出了历史舞台。

真正的大赢家是BPS的总裁亨克·罗杰斯，还有幕后的任天堂。俄罗斯方块究竟为任天堂赚了多少银子呢？答案恐怕永远说不清了。想一想吧，在美国GB都是和Tetris捆绑销售，以增加GB的出货量……然后因为Tetris买了GB的人还会买其他的GB卡……要是这么算起来的话，那利润简直就像滚雪球一样了。现在GB版的Tetris(Z版)总共生产了3000万张。(后来GB的俄罗斯方块又在SFC上出了复刻版，和《马里奥医生》一起出现在屏幕上，成为不朽之作。)

至于苏联方面，除了苏联政府，谁也没有从Tetris那里得到多少好处。苏联解体之后，原ELORG的人员都四散到了全国乃至世界各地，许多人继续开发游戏(比方说帕基特诺夫)。

阿列克谢·帕基特诺夫几乎没有从Tetris上赚到一分钱。ELORG本来打算给他Tetris的销售权，但是旋即取消了这笔交易。不过帕基特诺夫仍然为自己能够制作出这么一个世界闻名的优秀游戏而欣慰。他从科学院里得到一台286(当时在苏联可是了不起的电脑)作为奖励。而且分到了比同事们家宽敞明亮的房子。在1996年，亨克·罗杰斯支付给他一笔报酬(还算是个知恩图报的人)，帕基特诺夫组建了Tetris Company LLC 公司，终于能够自己创作游戏，并且收取版权费了。

注：当年俄罗斯方块红遍世界的各个角落，一个本来是吃大锅饭的人在消极怠工的时候发明的娱乐工具成了造福全人类的宝贝，它的价值远远超越了开发这个软件时候的预想。Atari虽然在法庭上惨败，但是拜亚洲盗版商人所赐，Tengen版的俄罗斯方块已经在中国玩家心目中生根发芽，长叶开花，任天堂的正统Tetris在中国反而没人玩了。其实说了那么多，归根到底，平平淡淡才是真。有机会的话，下载一个FC的模拟器和一个64合一的经典ROM，回家体会一下俄罗斯方块的魅力吧……

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

配件名称：任天堂红白机FC打地鼠套装

配件编号:IGS-X1

发行日期:1989年

发行公司:Nintendo

原装任天堂红白机FC打地鼠套装





原装任天堂红白机FC打地鼠套装



原装任天堂红白机FC打地鼠套装包装背面



原装任天堂红白机FC打地鼠套装包装正面



FAMILYCOMPUTER

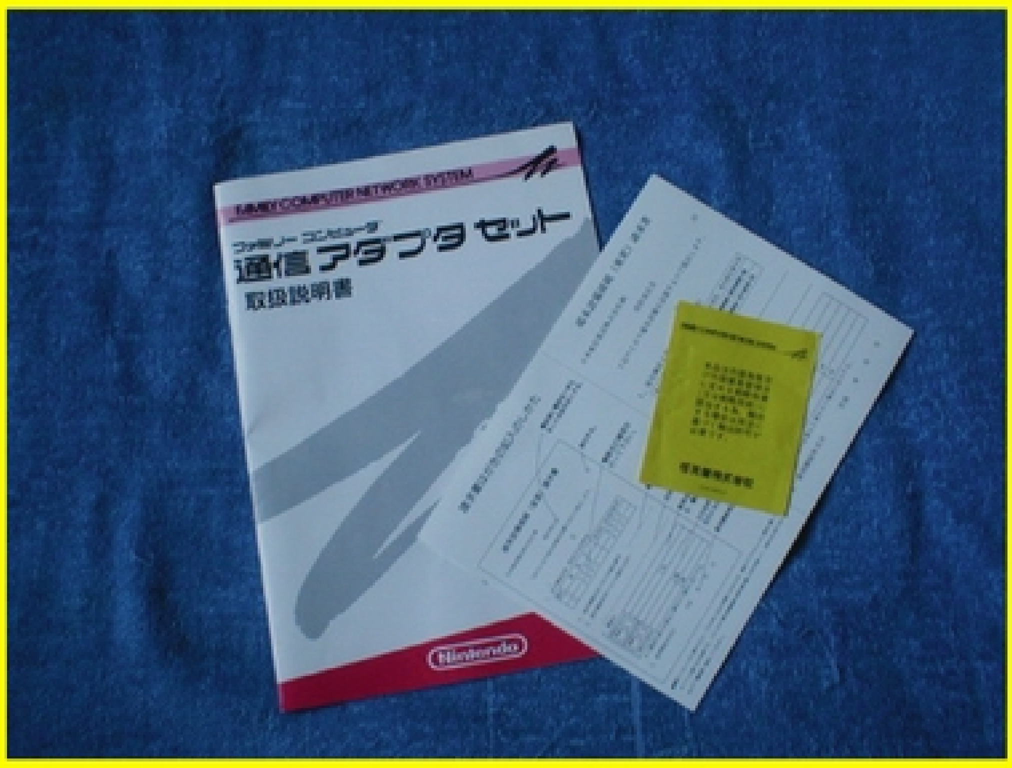
ファミリーコンピュータ

配件名称：原装HORI红白机FC录音耳机

发行日期:1989年

发行公司:HORI

原装HORI红白机FC录音耳机





原装HORI红白机FC录音耳机



原装HORI红白机FC录音耳机包装正面



原装HORI红白机FC录音耳机包装背面



任天堂 Robotic Operating Buddy



R.O.B，即Robotic Operating Buddy机器人模拟操作器。这款周边是FC豪华版的赠品，日本方面管这个貌似机器人的小东西叫"FC机器人"。针对这款周边还有两个游戏推出，分别为《Gyromite》和《Stack-Up》，美版名为《Robot Gyro》和《Robot Block》。不过这款制作精巧的设备却并不具备任何实际用途，玩过《Gyromite》半个小时后，恐怕玩家就再也不想碰这款游戏了。R.O.B.本身是一款相当失败的控制器，不过从一开始任天堂就没有对该外设本身抱有多少期望。R.O.B.诞生的意义就在于它成功的将AVS"多功能娱乐设备"的概念传递给所有消费者，花样百出的周边也是出于这样的制作意图。





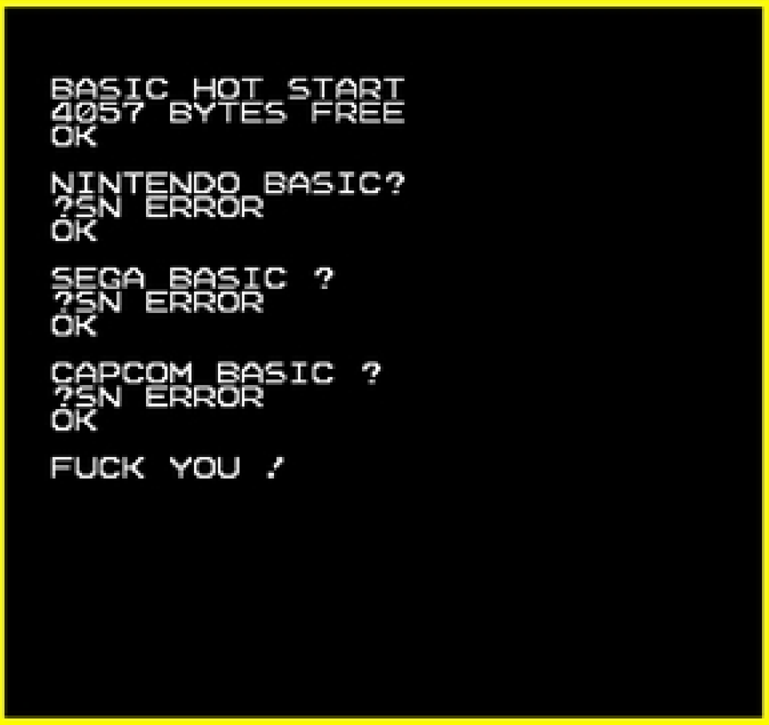
Mattel公司的"动力手套"（Power Glove）



Mattel公司的"动力手套"（Power Glove）就是其中令人印象深刻的产品。手套外面配有一个形似普通操纵盒的键盘，上有数字键、方向键和射击键，游戏者通过这个键盘输入特殊的代码，把手指的动作定义为键盘屏幕上游戏主角的动作。手套内装有传感器，游戏时游戏者手的动作通过这些传感器传到游戏机内，并变为电视屏幕上的游戏动作。制作原意是可以让玩家产生逼真的模拟控制感觉。可惜的是这款周边所对应的两款游戏做得实在太逊（国内称为《街头小霸王》的游戏就是为该设备特别制作的）。而且以当时的技术，这样一款体感控制器本身也是先天不足。

任天堂 Family BASIC





● 上图为Family BASIC (Ver 3)的运行画面，文字内容纯属娱乐。

可能在国内玩家的心目中，FC仅是一款纯粹的游戏机。然而任天堂将这款主机定名为"Familly Computer"并不是没有道理的，虽然在开发过程中将电脑的一些花哨功能统统去除，不过在后来还是推出了不少的周边设备，使其基本具备了一台多功能"家庭电脑"的定义。Family BASIC中附带一个FC专用键盘，可以让电脑编程爱好者们使用80年代流行的BASIC语言制作自己的游戏。除此之外，玩家还可以利用该周边进行数学计算、英文、谱曲练习等，与FC上的多数周边一样，这款外设同样没有获得多大支持。甚至没有任何支持这款设备的官方软件推出。

不过这样一款产品在中国大陆却焕发了无穷的生命力。相信广大玩家都还记得九十年代初遍布神州大地的"电脑学习机"吧！所谓的"电脑学习机"事实上就是根据Family BASIC而改进制作。在广大中国人民"寓教于乐"的强烈呼声中，这款落后欧美市场十年的产品在国内风风火火的流行起来。总销售量数千万台，至今仍在国内拥有市场。

任天堂 Family BASIC 键盘与卡带





万岱公司（BANDAI）FC家庭教练外设（Famicom peripheral Family Trainer）



BANDAI是一家乐于尝试新鲜事物的公司。除了这款"卡拉OK工作室"外，该公司还在1987年推出了一款家庭用健身周边。这款设备名为"FC家庭教练外设"（Famicom peripheral Family Trainer）。这是一个大型塑料垫，与几年前风靡一时的"跳舞毯"非常相似。这款设备的设计初衷，就是让一些不爱运动的孩子们也能在家中得到体育锻炼。不过这款产品在市面上却极为罕见，据说是因为BANDAI根本就没有在全国范围大规模量产该产品。而在该设备基础上的配套卡带《体育馆赛事》（Stadium Events）更是非常少见。在美国"FC家庭教练外设"又称为"Power Pad"（能量毯）。发行商的意图是希望引起家长们的注意，因为肥胖问题在美国越来越严重，另外还有不少孩子整天呆在电视机前玩FC而不愿意运动。1988年底，这款周边以FC同捆的方式推出，而《体育馆赛事》也更名为《世界级田径运动会》（World Class Track Meet），另外根据该外设还有几款游戏如《有氧运动操》（Dance Aerobics），以及二合一卡带《Short Order / Eggsplode》。该周边最大的缺点就是感应器极不灵敏，经常对玩家的踩踏毫无反应，可以想象的是这样一个不好用的失败的产品。

万岱公司（BANDAI）FC家庭教练外设（Famicom peripheral Family Trainer）





- 一个大型塑料垫，与几年前风靡一时的"跳舞毯"非常相似。这款设备的设计初衷，就是让一些不爱运动的孩子们也能在家中得到体育锻炼。

KONAMI公司HYPER SHOT运动手柄





每一款主机上都会有其对应的仿街机摇杆控制器。NES ADVANTAGE就是这样一款产品。这款周边由日本的ASC公司推出，控制器上有可以调节速度的按钮。这是一款相当笨重的东西，并且极其耐用。当时KONAMI公司曾在FC上推出一款叫作《田径》的街机移植游戏，这款游戏需要玩家以最快的速度疯狂按键，当时很多玩家都因为这款游戏将自己的手柄弄坏，而这款NES ADVANTAGE无疑就是玩家们的最佳选择。另外，这款周边由于可以调整速度，在操作诸如《双截龙》、《魂斗罗》等街机移植作品方面都十分方便。

万岱（BANDAI）公司 Famicom绘画板







BANDAI是一家乐于尝试新鲜事物的公司。除了这款"卡拉OK工作室"外，该公司还在1987年推出了一款家庭用健身周边。这款设备名为"儿童绘画板"。这是一个大型塑料垫，与几年前风靡一时的"跳舞毯"非常相似。这款设备的设计初衷，就是让一些喜好绘画的孩子们也能在家中得到数码板的绘画。不过这款产品在市面上却极为罕见，据说是因为BANDAI根本就没有在全国范围大规模量产该产品。

万岱公司（BANDAI）"卡拉OK工作室"（Karaoke Studio）。



在日本，FC上最有趣的一款外设是BANDAI的"卡拉OK工作室"（Karaoke Studio）。这款设备以游戏＋麦克风的捆绑包装推出。游戏中收录的流行歌曲并未经过有关公司的授权。限于FC有限的声音处理能力，这款游戏只能大致表现歌曲中的主旋律，歌词以普通卡拉OK的标准方式在屏幕上出现，并辅以简单的画面表达歌曲主题。该设备采用直接插在FC卡带插槽上的方式，而BANDAI推出的一些歌曲卡带可以直接插在该外设上。这些歌曲卡带比普通FC卡带要小得多。



“实战麻将”游戏手柄





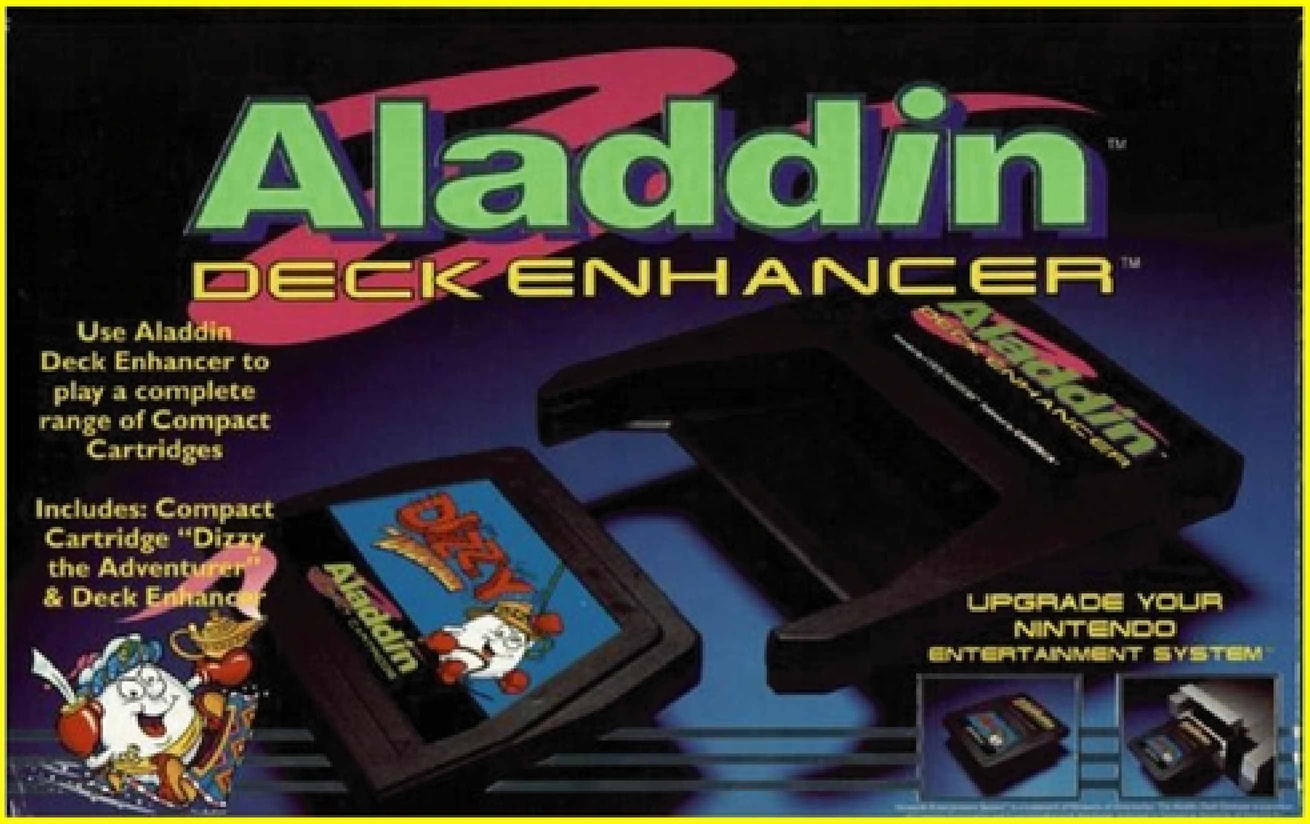
任天堂公司 Familly Computer 磁碟机系统



FC磁碟机自然就是该主机上最为意义重大的一款周边（由于各种原因FC磁碟机从未在美国上市）。在日本，由于卡带成本的高昂价格，任天堂不得不寻找其它方式以节约成本。另外数据存储也是一个很大的问题。在当时，以电池支持卡带存储的技术尚未出现，对于当时涌现的一些需要大量游戏时间的RPG，无法存档简直就是一个恶梦。ENIX的第一款《勇者斗恶龙》就因为无法存档，而采用了以密码续档的方式。

再来看看FC的磁碟机系统：其特制的3英寸软盘造价低廉，容量大大高于卡带，且方便数据的写入。玩家甚至可以买回空白盘，通过一款售价仅500日元的软盘刻录机刻录新游戏。磁碟机在1986年登场，在该平台上也诞生了不少经典。塞尔达系列师祖就是在FC DISK上诞生。另外还有《光神话》，以及两款《恶魔城》游戏。由于在美国没有FC磁碟机，这几款游戏发售美版时就变成了卡带版，并以电池记忆或者密码等方式续档。

阿拉丁卡带强化器（Aladdin Deck Enhancer）



如今所有金手指设备的祖先就是在FC上诞生。"NES Game Genie"是一款未经授权的周边设备，由一家叫做Galoob的公司在美国推出，Camerica公司负责加拿大地区。利用该装置，玩家可以输入一些特殊代码以改变游戏中的数据设置。例如无限生命、更高的跳跃力、更高攻击力等。创造出该设备的，就是在英国十分著名的游戏发行商Codemasters，该公司在当时还发行一些未经授权的FC游戏。因为这个游戏修改器的出现，任天堂还正式起诉Galoob公司，责令其立即停产"Game Genie"，不过最后还是以败诉告终。"Game Genie"的概念也在其后的MD和SFC上继续沿用，"Game Shark"和"Action Replay"等更加出色的竞争产品也在其后陆续出现。 Codemasters还推出了一款介于软件和硬件之间的产品"Aladdin Deck Enhancer"（阿拉丁卡带强化器）。这是一款十分有趣的产品，在这个大型卡带里安装了FC卡带上的必要零件，例如MMC芯片等。这样针对该设备的卡带，就只要以简化的幅卡带形式推出，而省去了大量的重置成本。这款产品由Camerica公司在美国推出，虽然没有引起多大的注意，不过这种副卡带的概念还是十分独特的。

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

万岱公司（BANDAI）HYPBR SHOT光电冲锋枪



BANDAI是一家乐于尝试新鲜事物的公司。除了"卡拉OK工作室"外，还生产诸如光电冲锋枪之类的独特周遍，光电枪最初外设就是一款叫作"Zapper"的光枪。FC上的光枪游戏想必国内的老玩家们都应该见过，超经典的《猎鸭》（Duck Hunt）就是这款光枪的主要对应游戏。最初版本的"Zapper"是暗灰和亮灰两色相间，到后来就变为橙色和灰色相间。主要原因是八十年代末美国方面对于仿真枪的管制。而万岱公司（BANDAI）HYPBR SHOT光电冲锋枪则是配合了相应的游戏同时发售。





"史上最强问答王决定战"多人游戏抢答器





万岱公司（BANDAI）龙珠Z–激斗天下一武道会对战型动作游戏条码机



游戏名称：龙珠Z激斗天下一武道会
英 文 名：DATACH DRAGON BALL Z
- GEKITOU TENKAICHI BUDOU KAI
游戏类型：FTG
制作公司：BANDAI
发售日期：1992年

对应条码机的对战型动作游戏。收入了原作漫画中登场的30余名角色，可借助条码机及条码卡增加超必杀技。









FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

KONAMI磁盘音乐游戏键盘





NES ADVANTAGE街机摇杆



每一款主机上都会有其对应的仿街机摇杆控制器。NES ADVANTAGE就是这样一款产品。这款周边由日本的ASCII公司推出，控制器上有可以调节速度的按钮。这是一款相当笨重的东西，并且极其耐用。

2008任天堂经典游戏主机Family Computer迎已经二十五岁。FC主机在游戏业界造成的巨大冲击众所周知，这款主机在当时事实上几乎占领了世界各地多个国家的整个游戏市场，并使得逐渐没落的北美游戏市场再度复苏。这款在七十年代技术基础上开发的主机虽然外形十分俗气，不过确实创造了一个令人惊叹的神话。

TOPRIDER游戏模拟摩托&游戏





FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ







raf世界

FAMILYCOMPUTER



バッキー オヘア
BUCKY O'HARE
バッキーの冒険は、
危険がいっぱい——。
宇宙の船長バッキー オヘア™にトード軍の魔の手がせまる。
乗組員が捕われた! 見たこともないワナが待ちうける、
4つの惑星へ突入だ——。
オドロキ連続の惑星アスレチックアクション。
爆撃機、インセキ、流氷などを足場に
ジャンプ!のバッキーアクションはスリルの連続。
びっくり奇妙なボスも待っている。多彩な
特殊能力で撃退しよう。
コナミ株式会社
T4988602 58575 9



KONAMI
ファミリーコンピュータ
KDS-1V
バッキー オヘア
BUCKY O'HARE



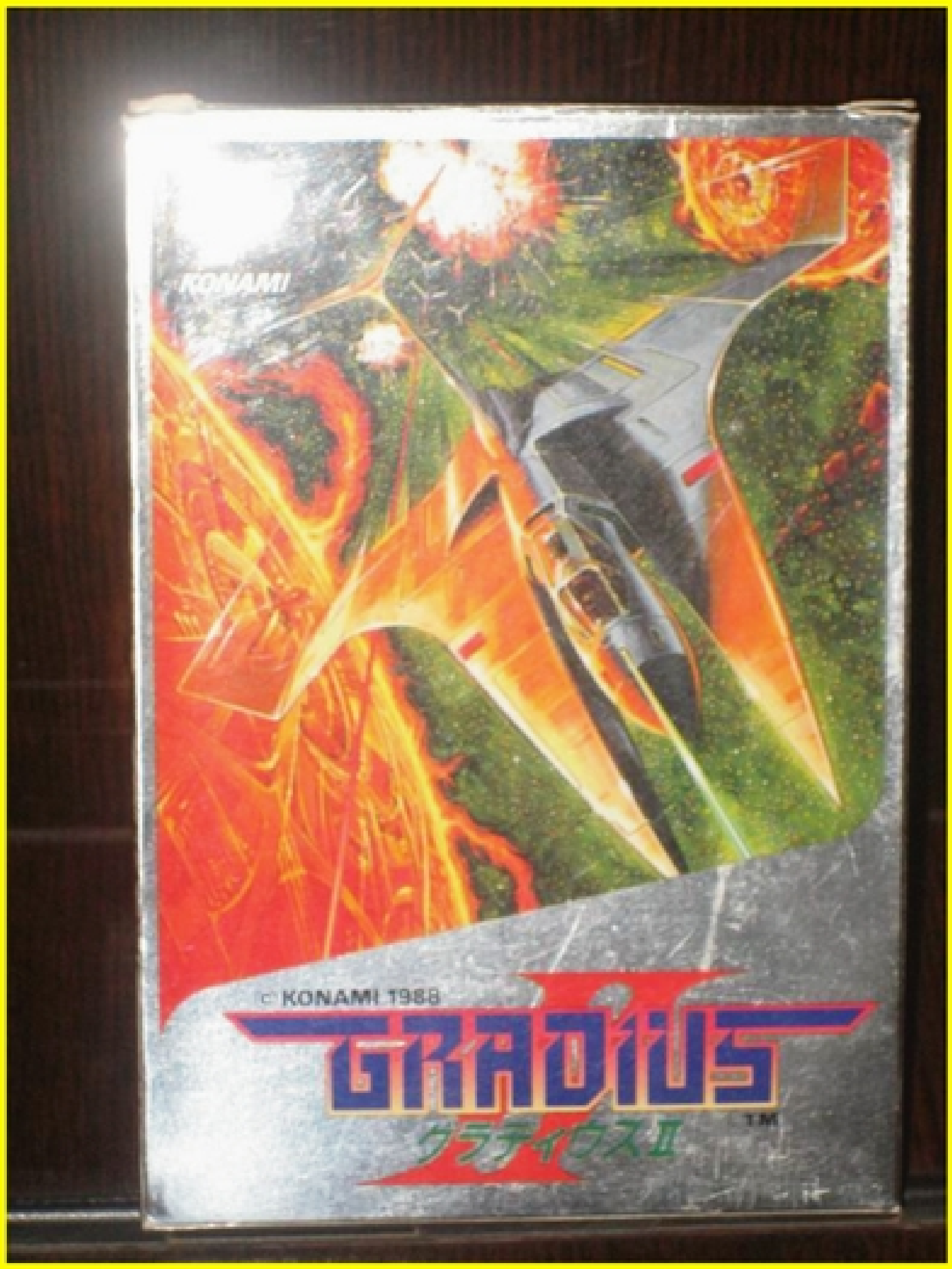
KONAMI
遊び方
KDS-1V
BUCKY O'HARE
ファミリーコンピュータ



プレイヤー紹介
バッキー・オヘア™
12

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ











KONAMI宇宙巡航机

Family Computer PDF

（Nintendo Entertainment System）

任天堂株式会社

Nintendo Co.,Ltd.

http://www.nintendo.co.jp/

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

香帅传奇之血海飘香

























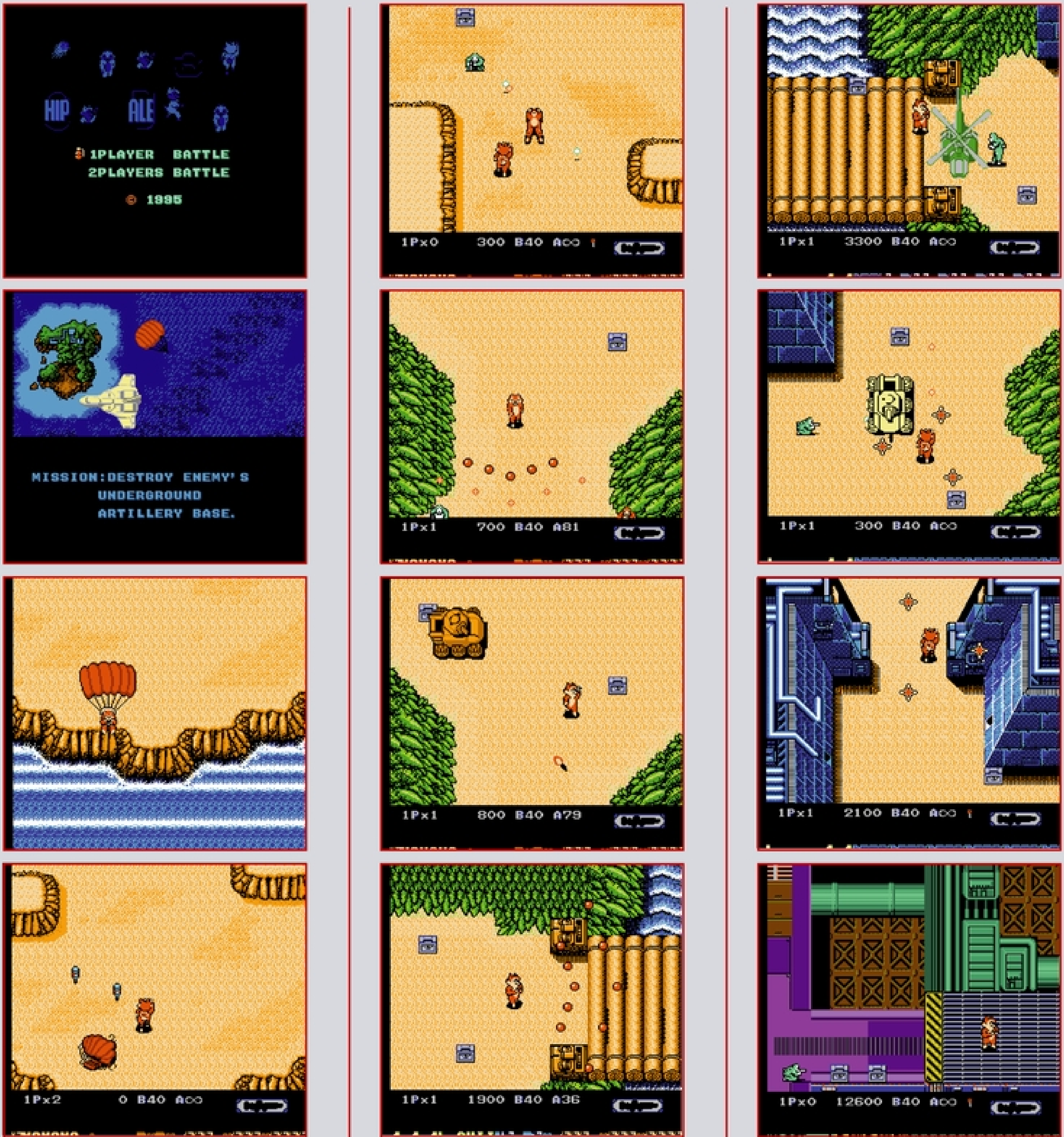
Meng Huan (C)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

松鼠大作战3 (改版)



Chip & Dale 3 (Heavy Barrel Hack)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

神探柯南 (中文)

























Shen Tan Ke Nan (C)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

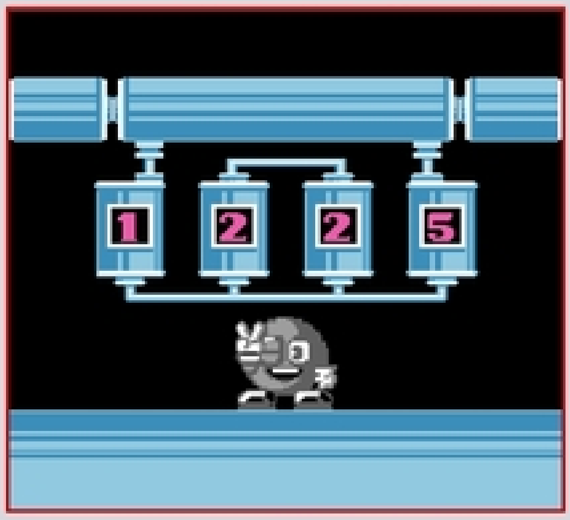
中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

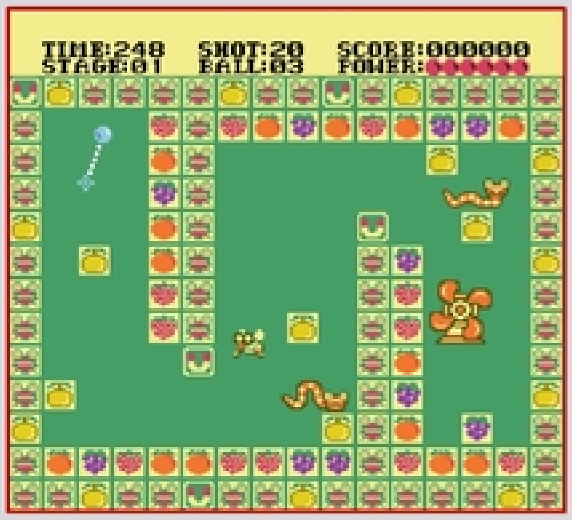
撞球传说–花撞2(中文)



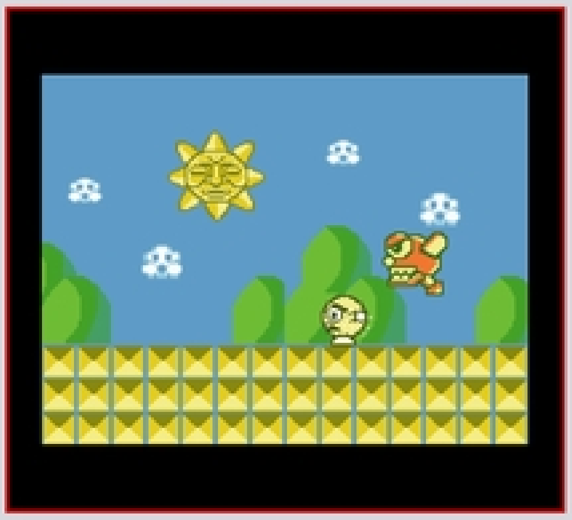




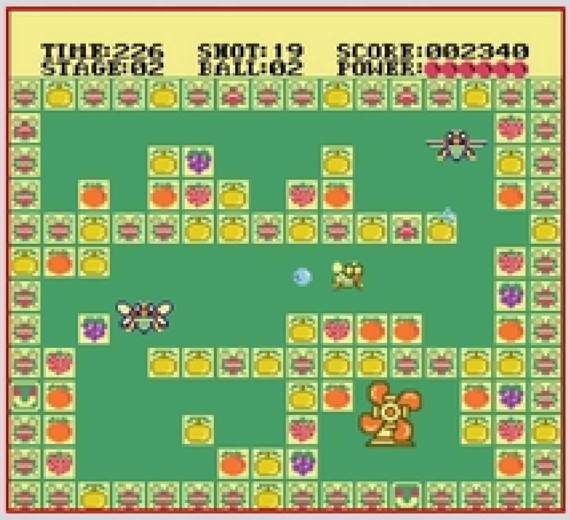


















Ball Story – Jong Yuk Chuen Suet Fa Jong II

Nintendo® ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

最终幻想7 (中文)











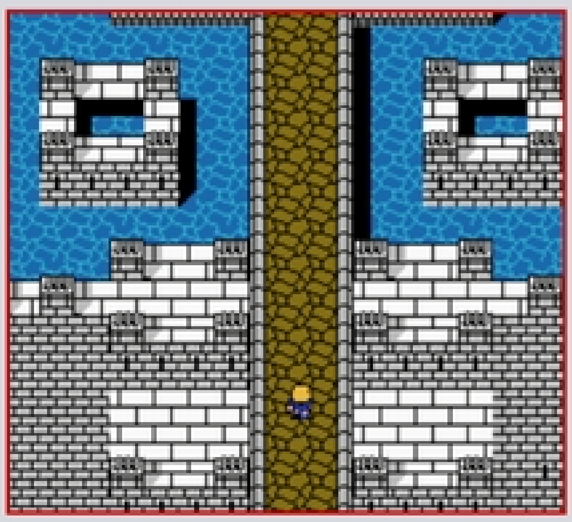














Final Fantasy 7

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

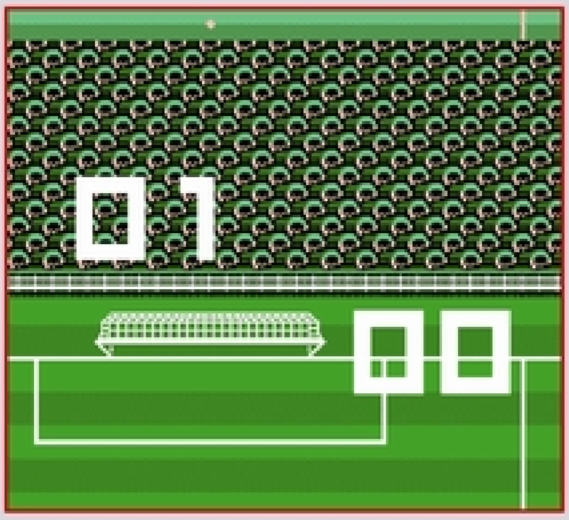
中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

FIFA 97 International Soccer













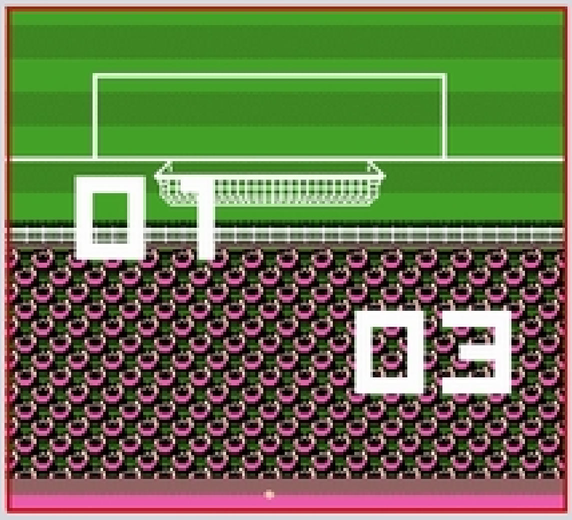










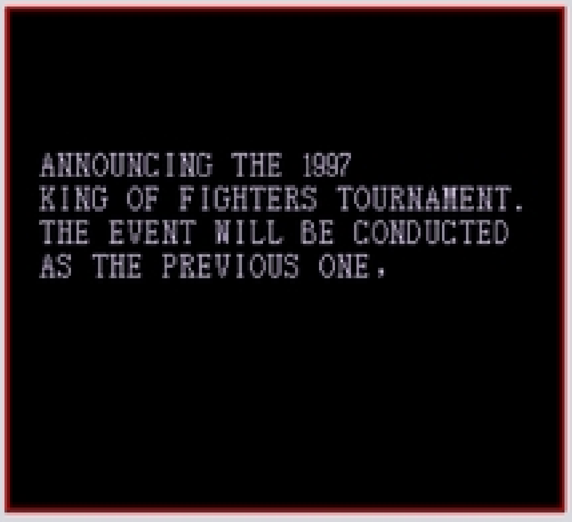


Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

格斗之王97 （KOF97）

























The King of Fighters 97

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

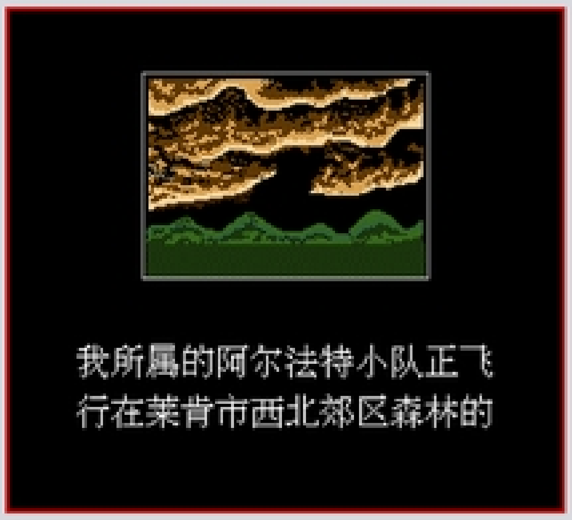
FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

生化危机（Biohazard）

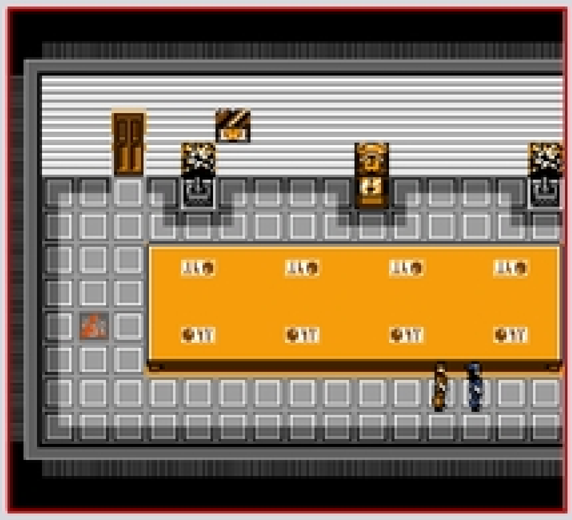






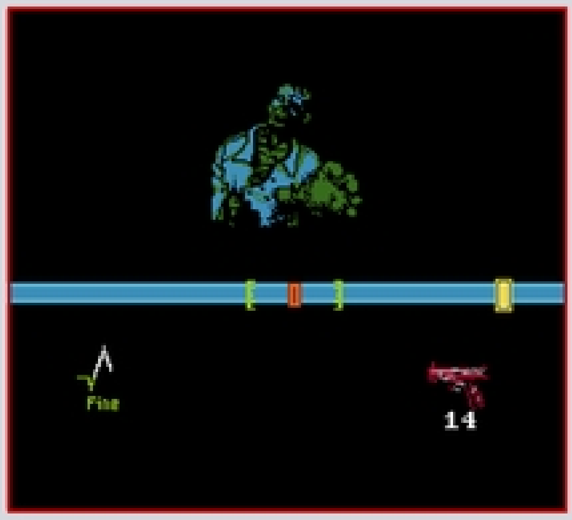


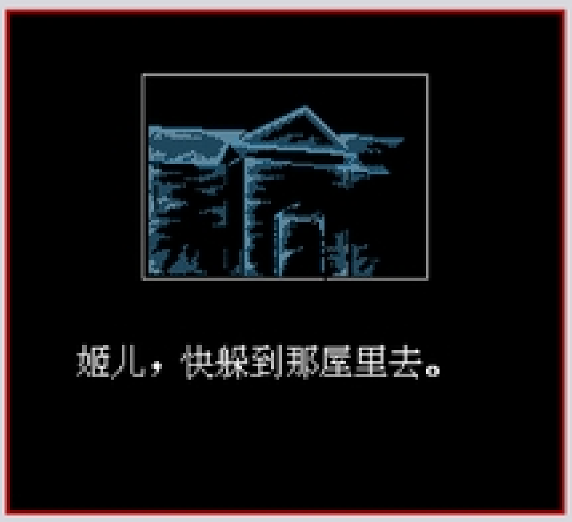
















Biohazard

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

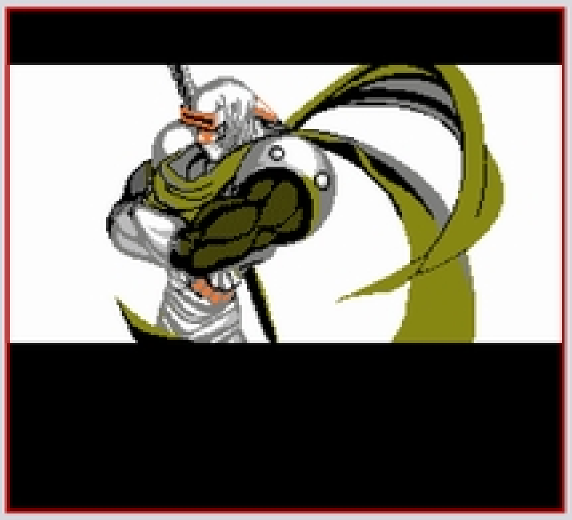
FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

真侍魂–覇王丸地獄変









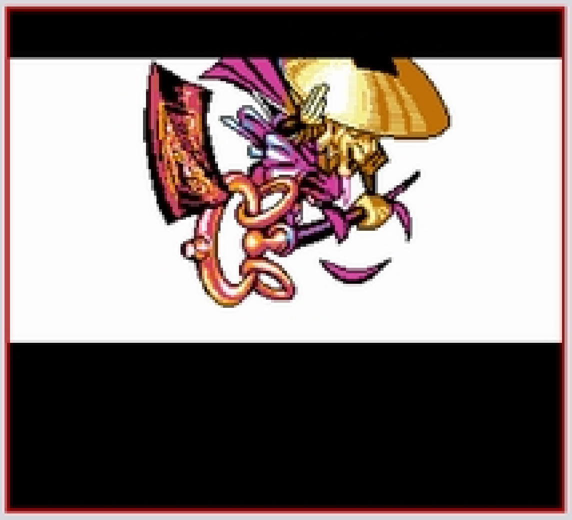
















Samurai Showdown 2

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

铁拳 2 （Tekken 2）









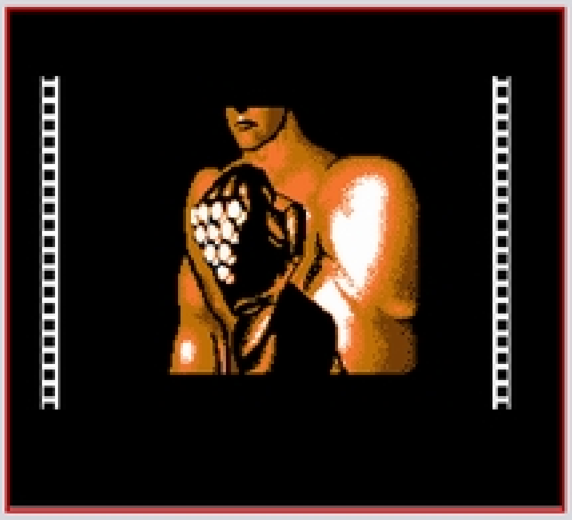
















Tekken 2 (Unl)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

铁拳 3 （Tekken 3）

















Tekken 3 (Unl)

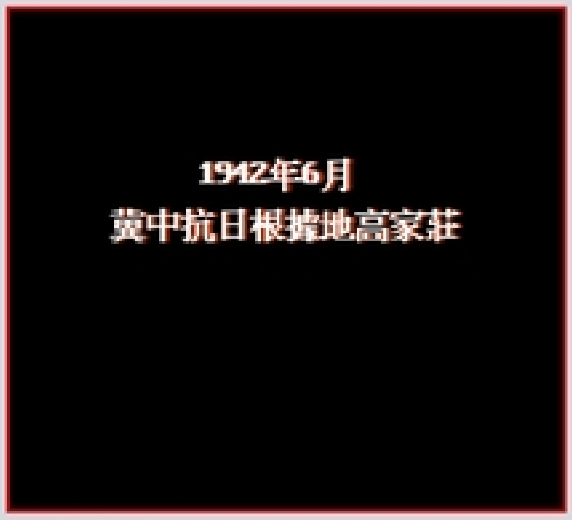
Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

地道战 (中文)





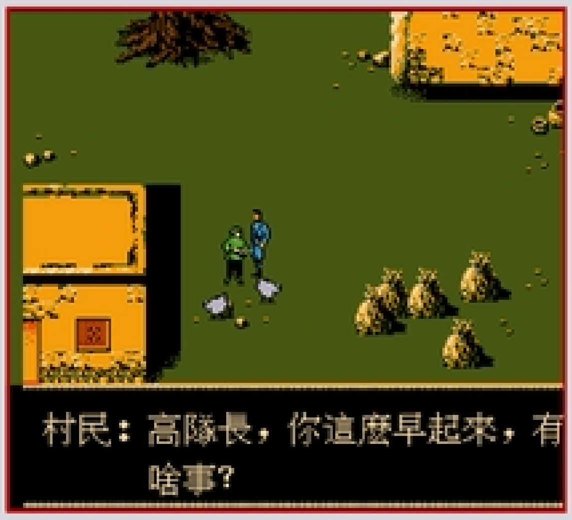




















Didaozhan (外星科技)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

基督山恩仇记(中文)

























基督山恩仇记(中文)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

爆笑三国 （中文）

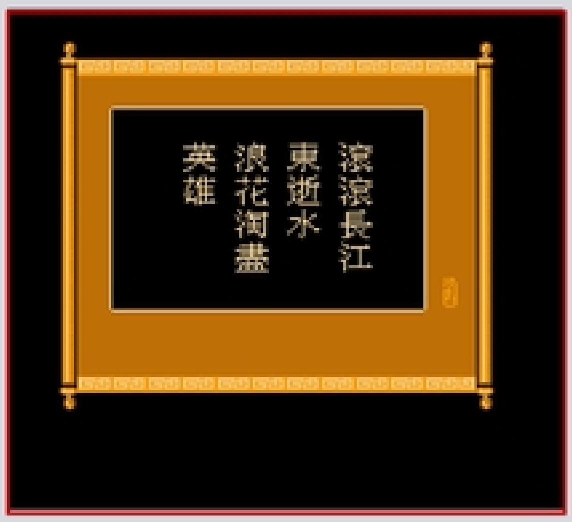
























爆笑三过 (外星科技)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

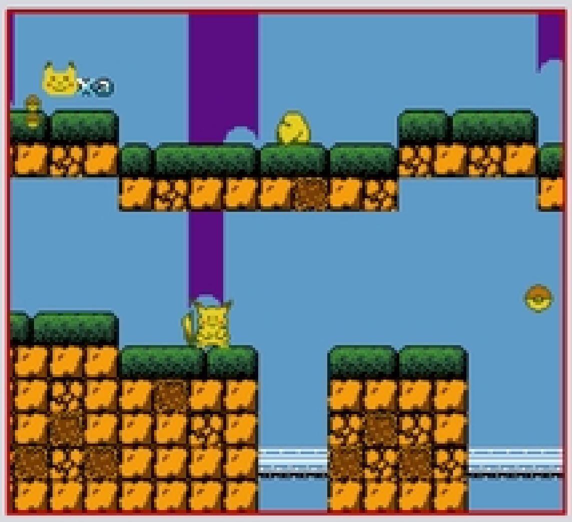
口袋妖怪 (中文)





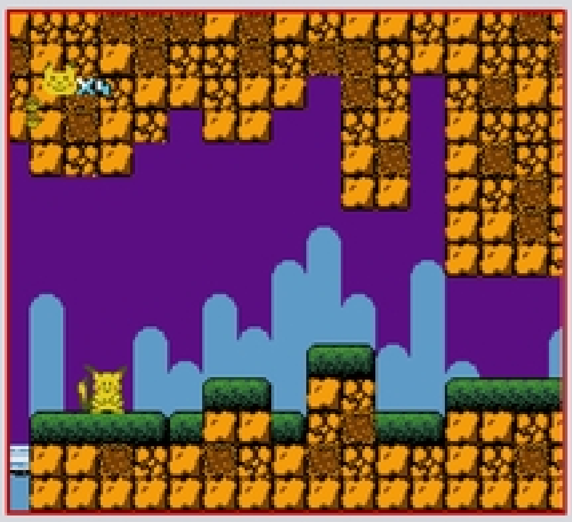






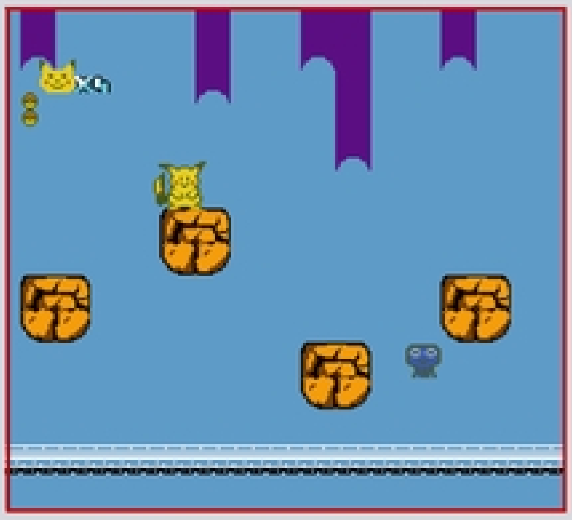














Pocket Monster (Pirate Original)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

街头霸王5 Street Fighter 5



Street Fighter V (20 peoples) (Pirate Original)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

超级忍 (中文)
















Super Shinobi, The (Super Game)

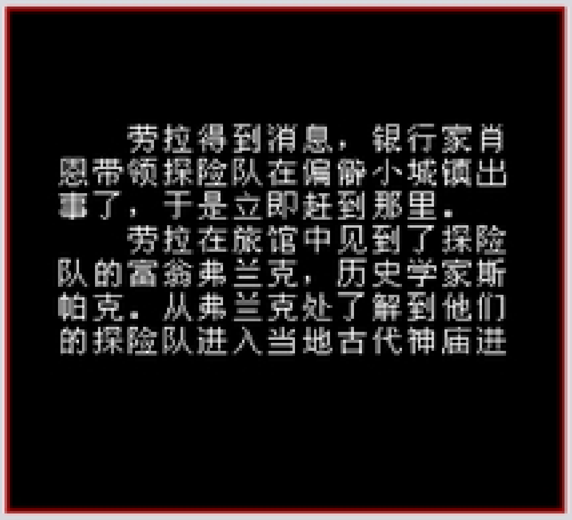
Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

古墓丽影 (中文)

























Tomb Raider

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

魂斗罗精神 (中文)

























Contra Spirits (As)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

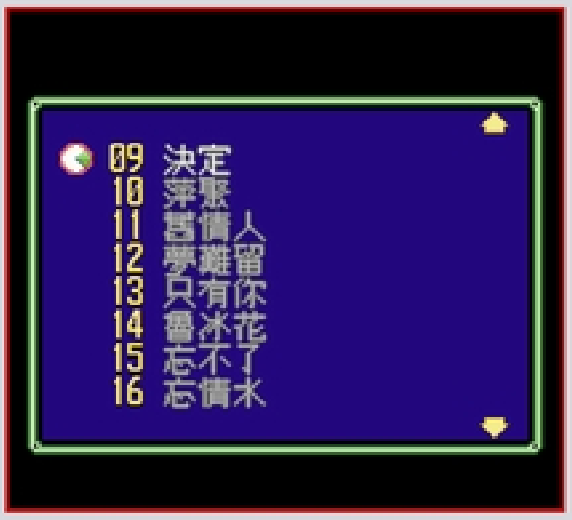
中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

金曲 KTV (中文)



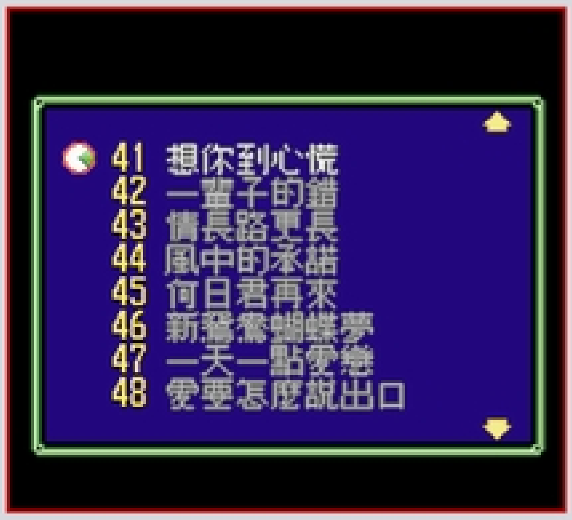


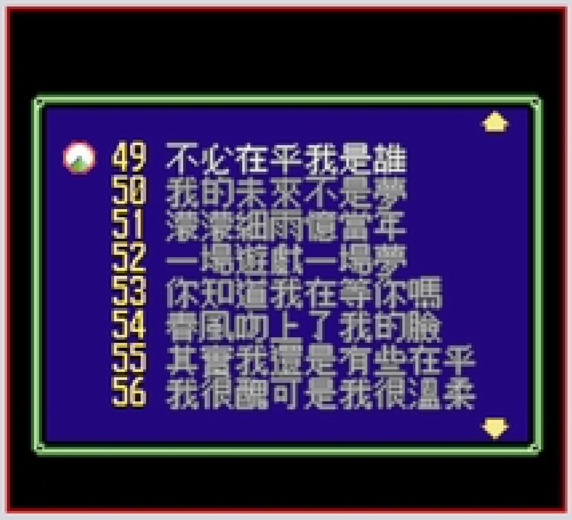




















Golden KTV (As)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

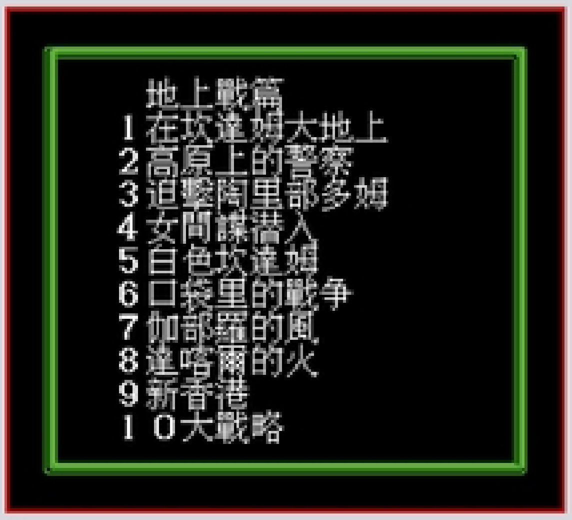
中國組裝

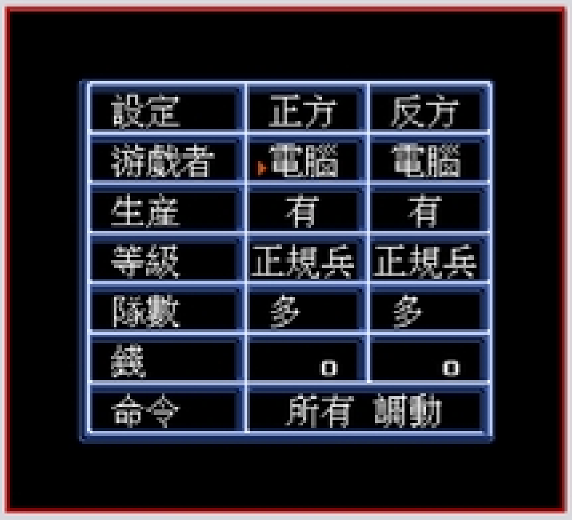
FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

绝代战士 (中文)









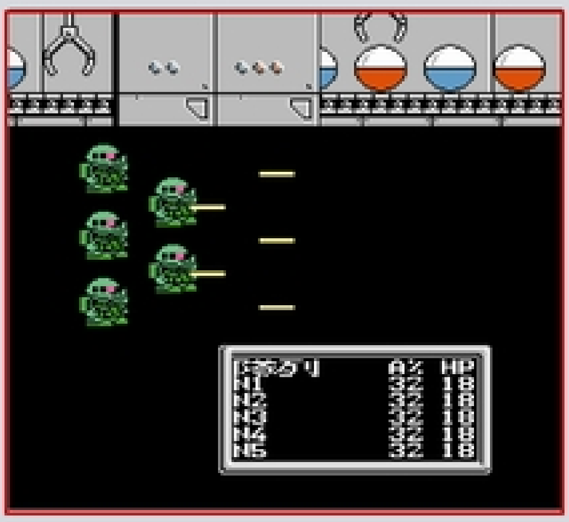




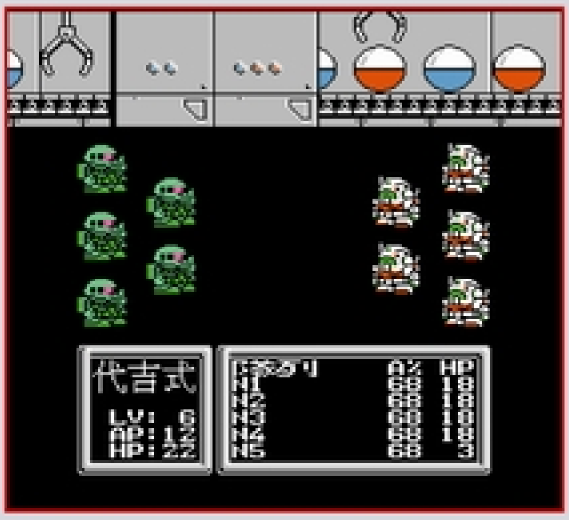












Jue Dai Ying Xiong (C)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

林则徐禁烟 (中文)

























Lin Ze Xu Jin Yan (C) [PAL]

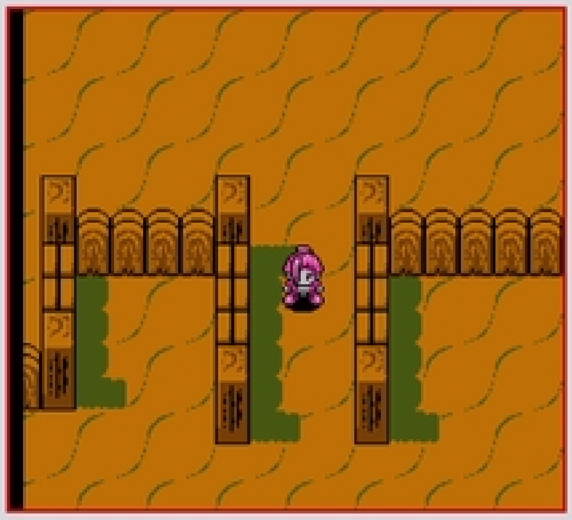
Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

勇者斗恶龙8 (中文)





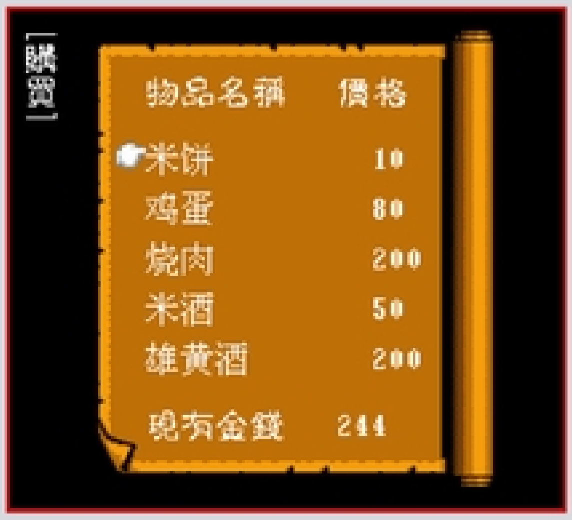


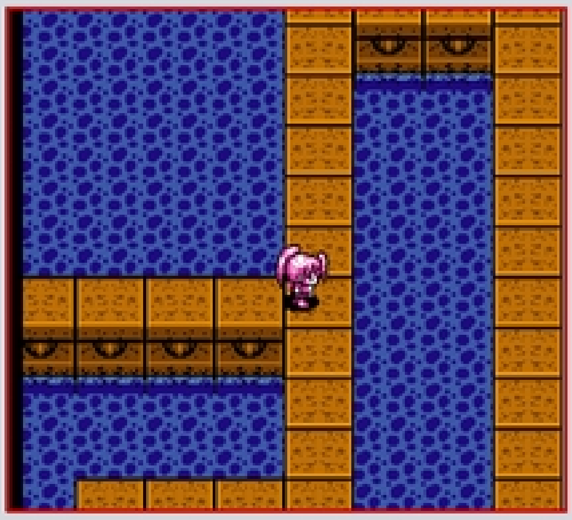


















Dragon Quest VIII (C)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

黃帝 (中文)

























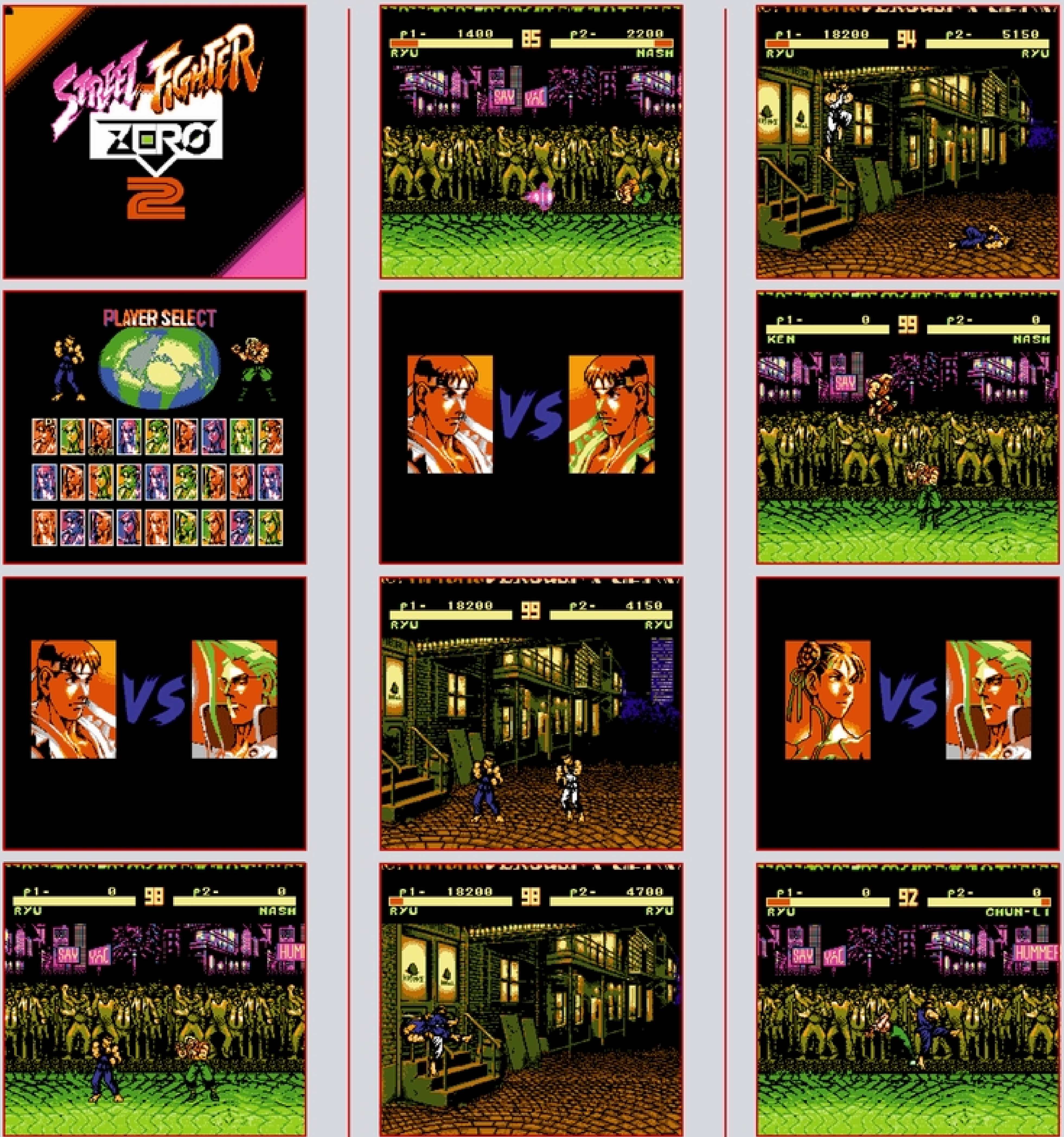
Wang Di

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

少年街霸2 (中文)



少年街霸2(中文)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

三国志4–赤壁风云 (中文)

























三国志4–赤壁风云 (中文)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

盟军赶死队 (中文)

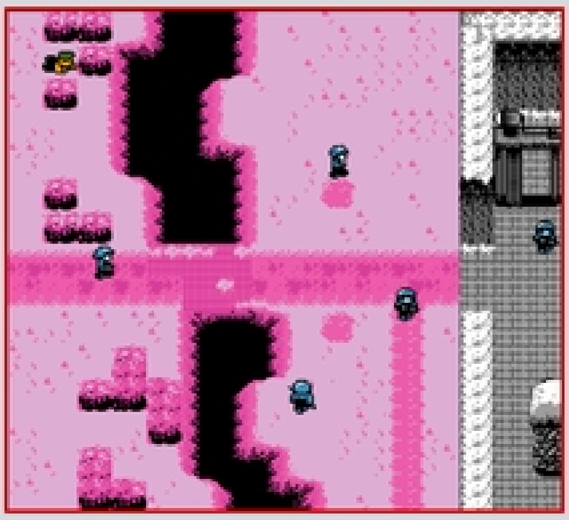




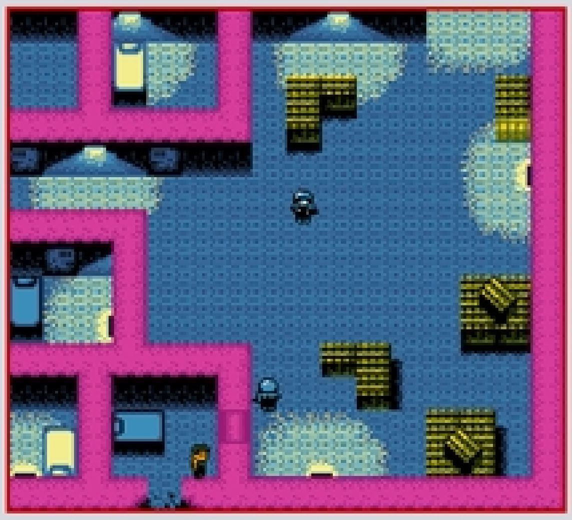


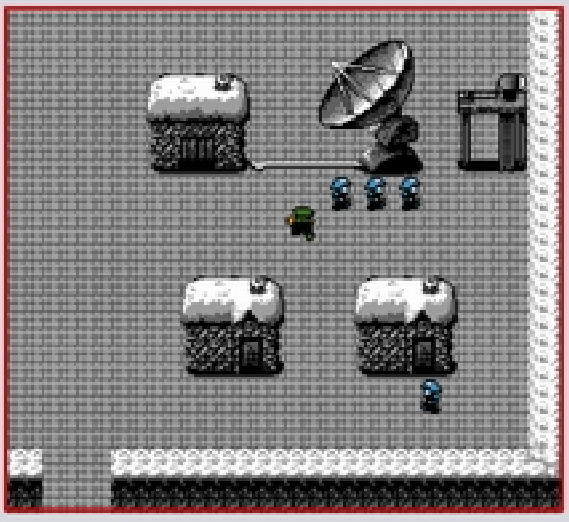


















Commandos (C) [!]

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

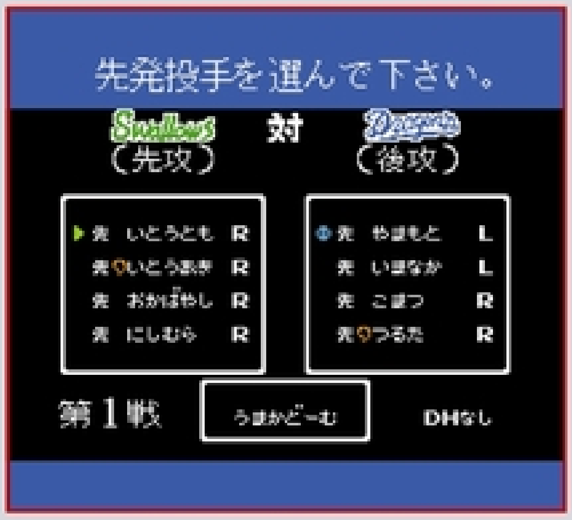
明星职业棒球 '94

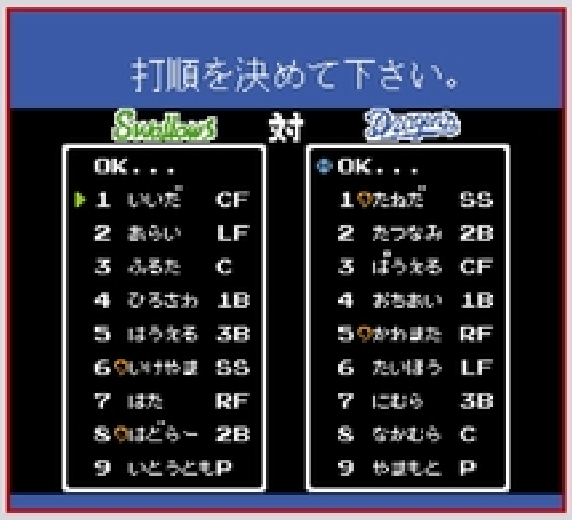










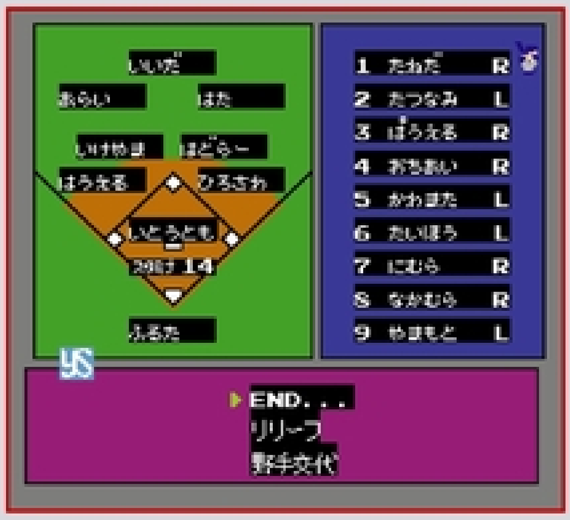














Family Stadium '94 (J)

Nintendo® ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

冲破火网2 After Burner



After Burner 2 (J) **1987.SEGA**

Nintendo® ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

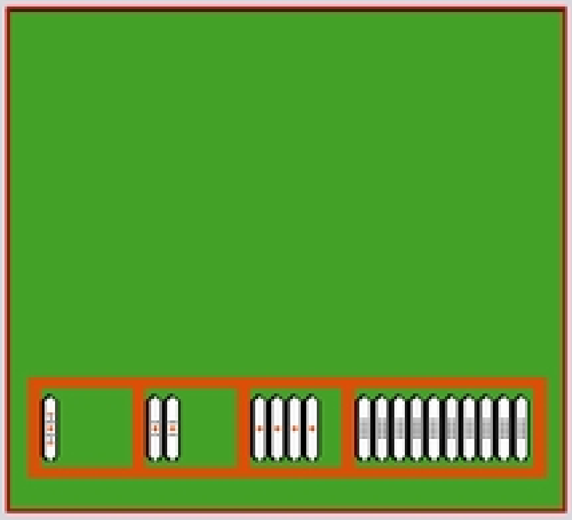
AV麻雀倶乐部

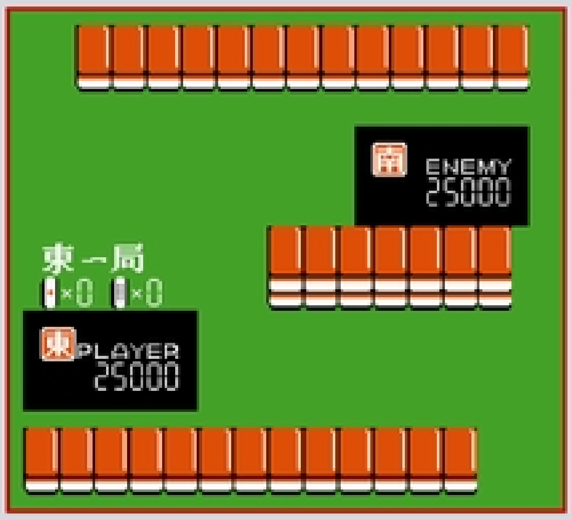


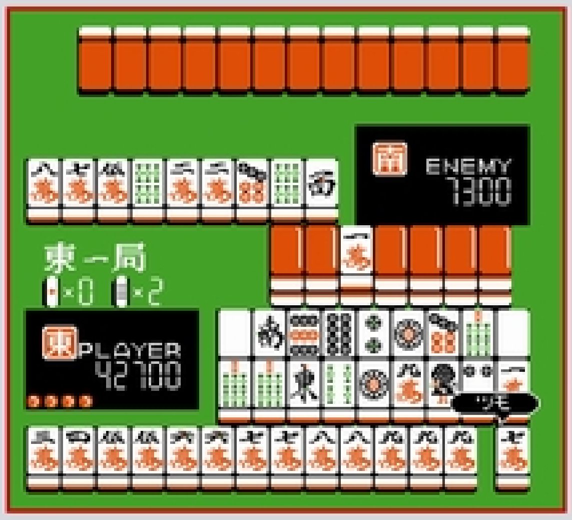






















AV Strip Mahjong (As)

Nintendo® ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER

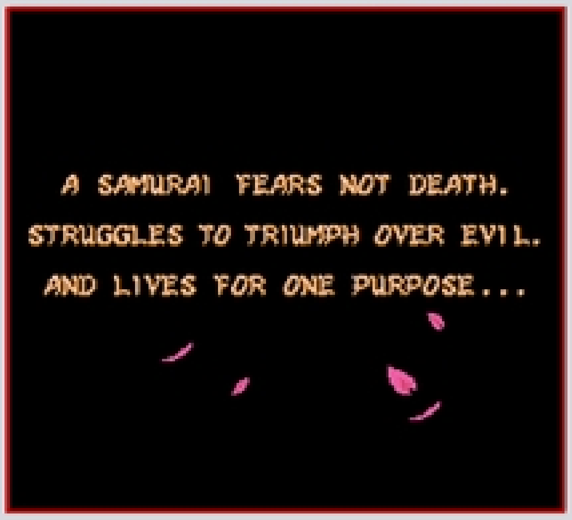
ファミリーコンピュータ

武士魂 (侍魂)

























samurai

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

能源战士2 (力量刀锋2)





















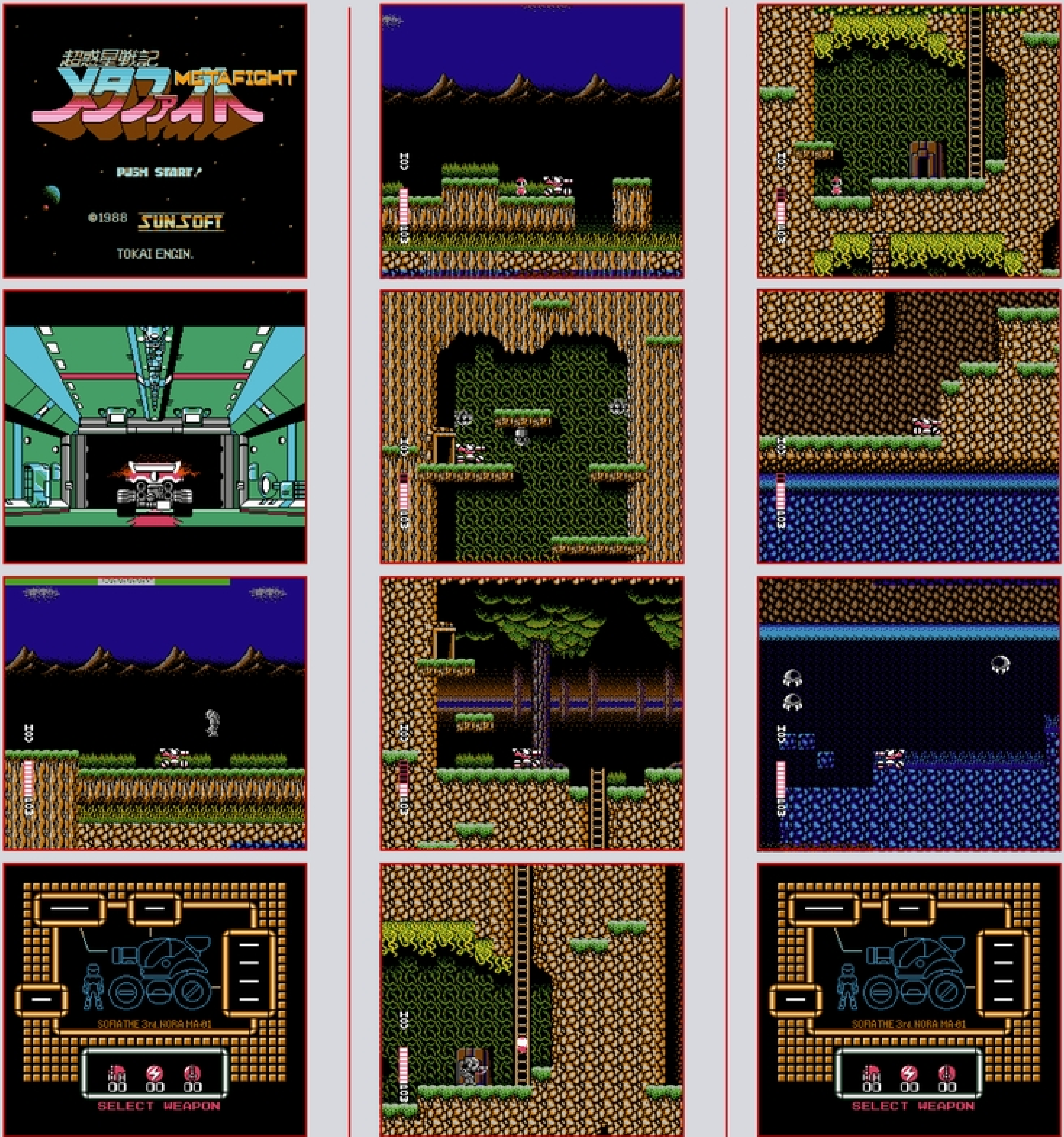




Power Blade 2 (U)

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

超惑星战记 (超行星战记)



Chouwakusei Senki – Metafight (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

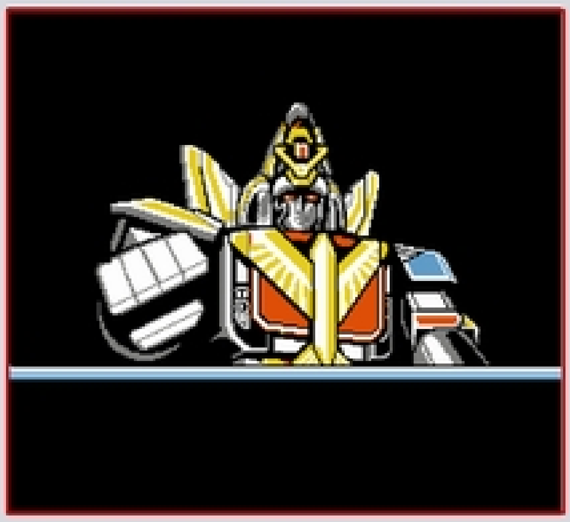
游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

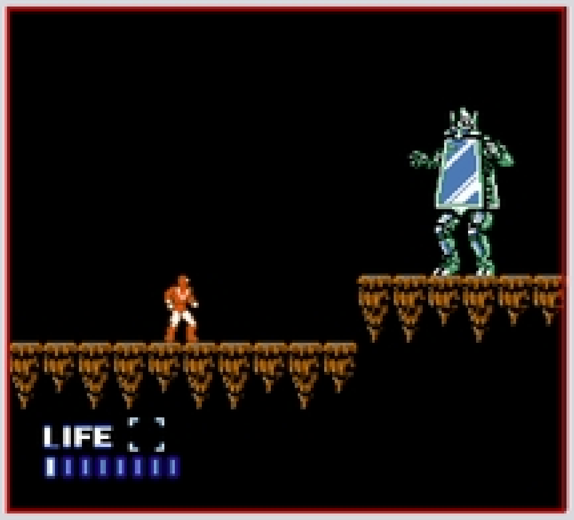
鸟人战队 Choujin Sentai

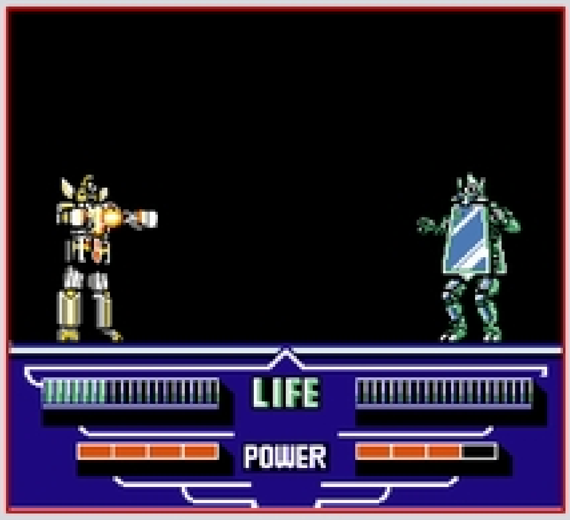






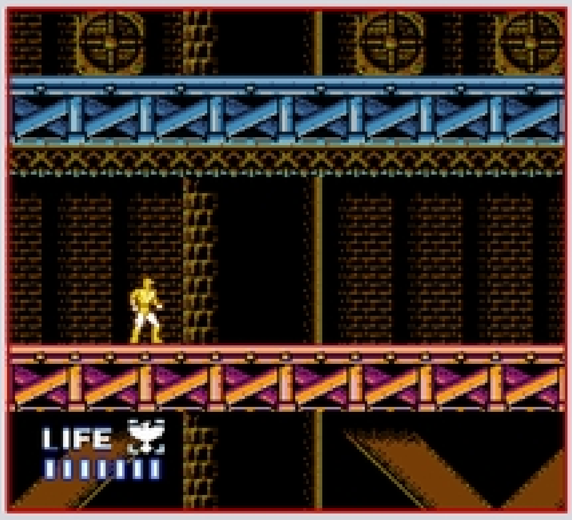






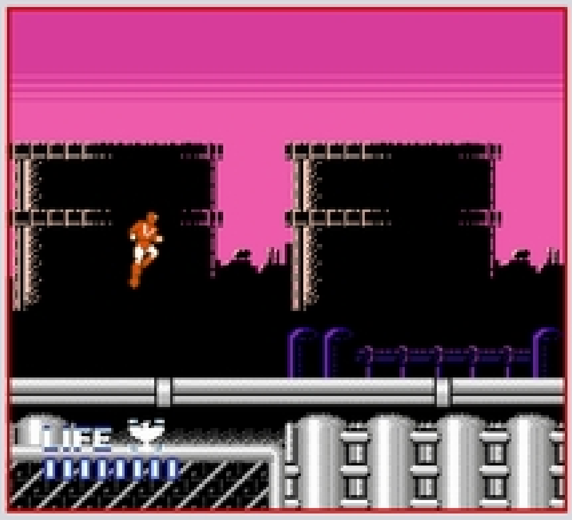












Choujin Sentai – Jetman (J)

Nintendo® ファミリーコンピュータ 游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

踢王 Kick Master

























Kick Master (U)

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

TAITO 篮球







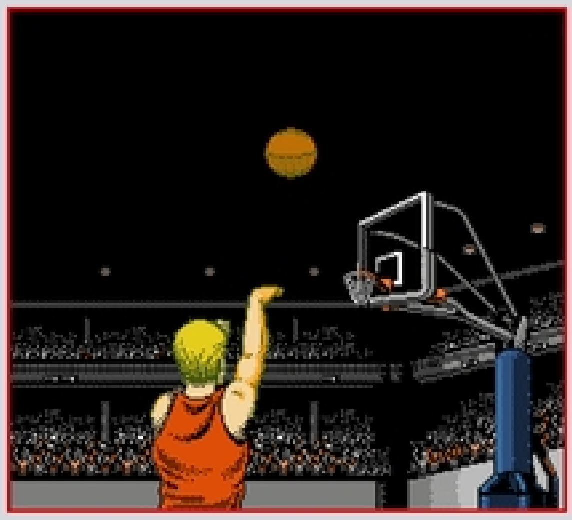


















TAITO 篮球

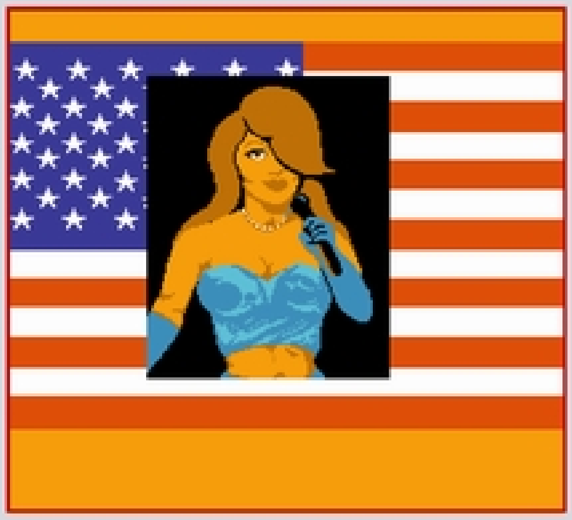
Nintendo®
ファミリーコンピュータ

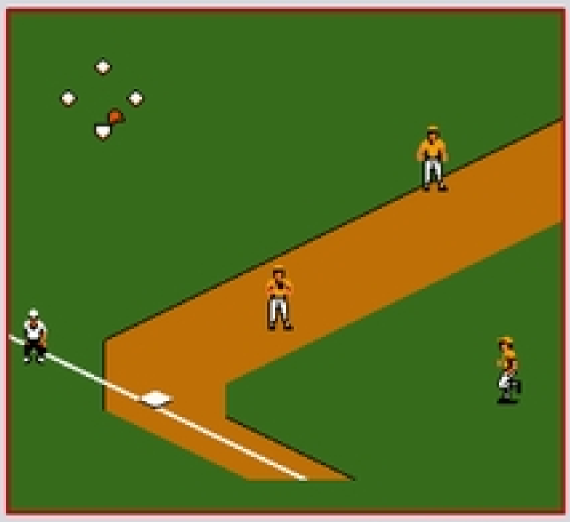
游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

杰克逊 棒球

























BO JACKSON BASEBALL

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

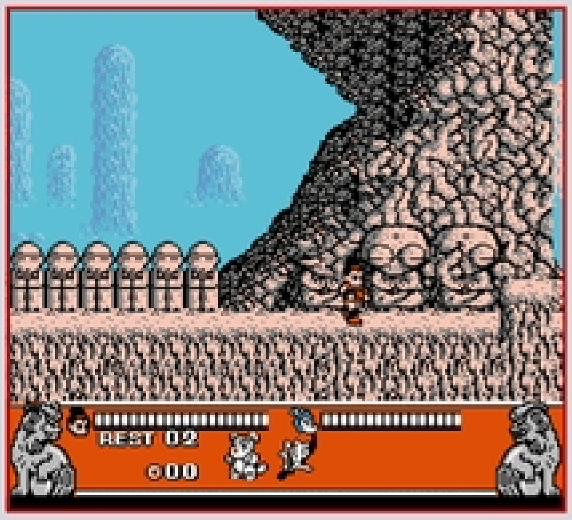
魔天童子 Matendouj







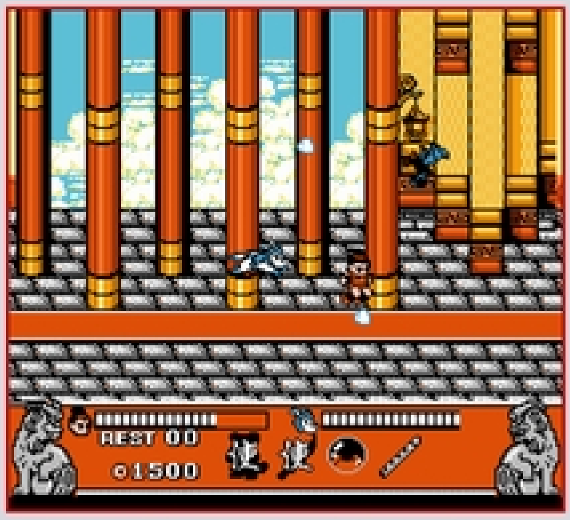


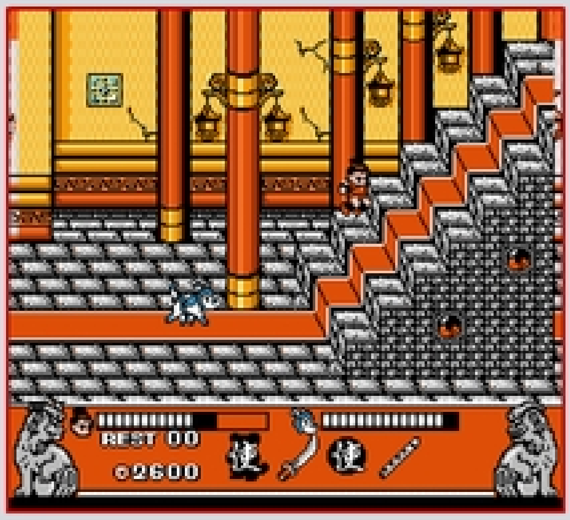
















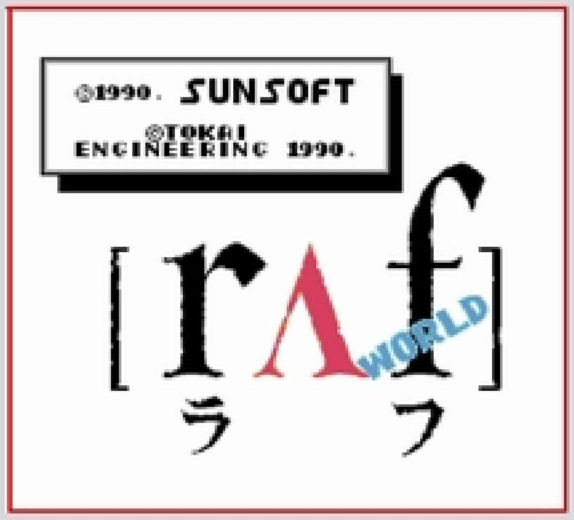
Matendouji (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

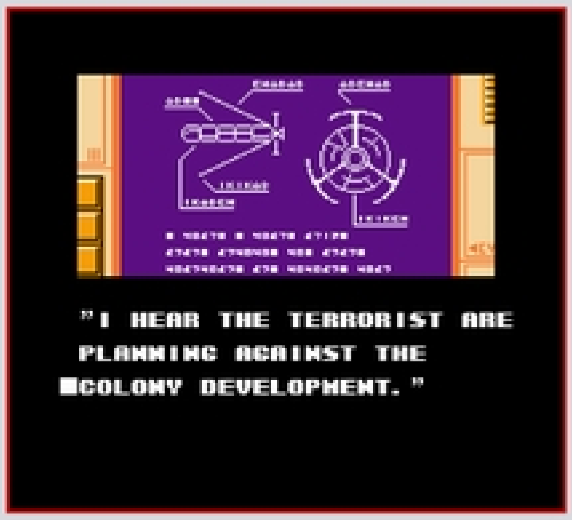
Raf世界 （Raf World）





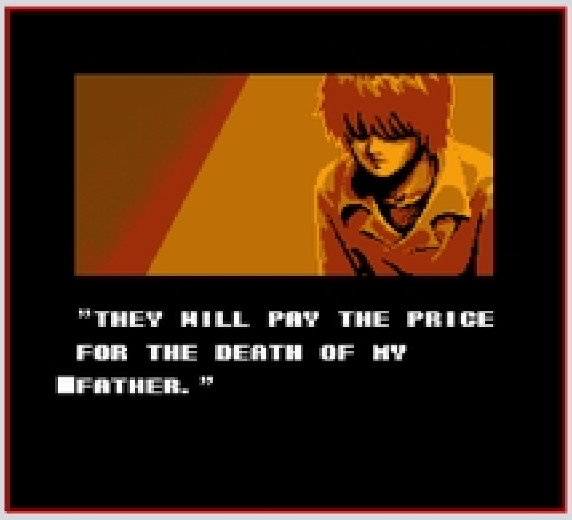














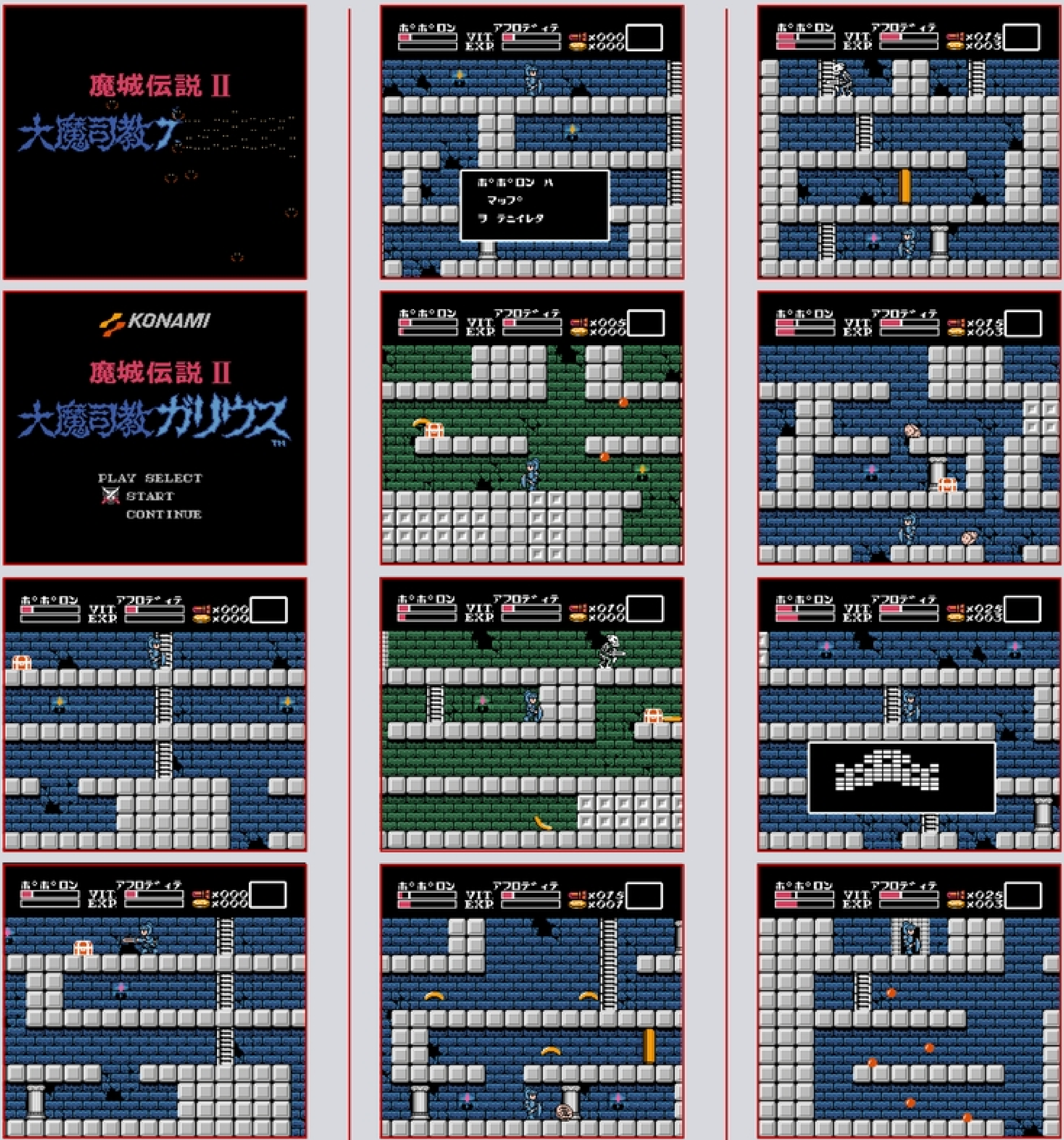






Raf World (J)

魔城传说2 – 大魔司教



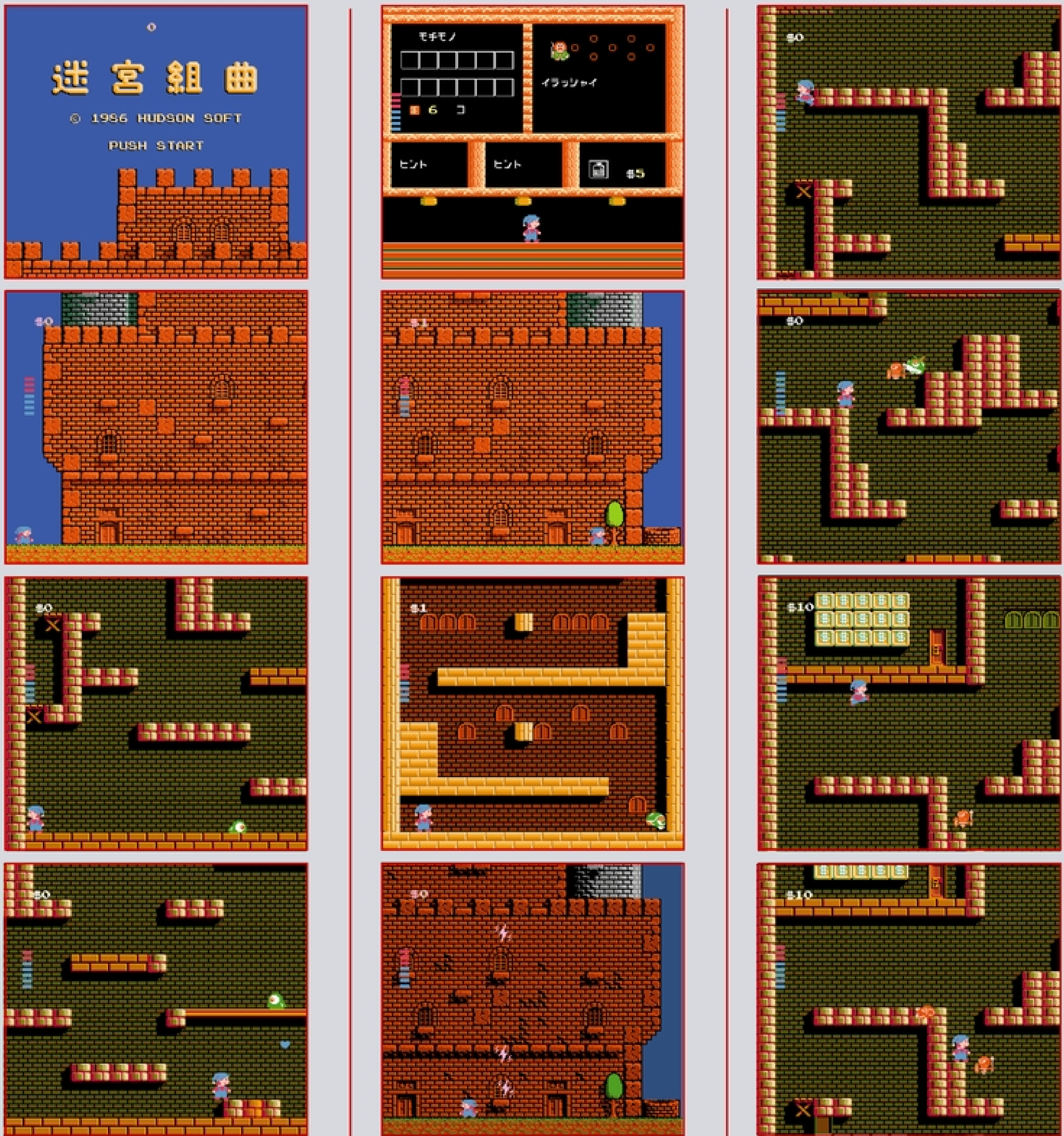
Majou Densetsu 2 – Daimashikyou Galious (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

迷宮组曲



Meikyuu Kumikyoku (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

遊戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

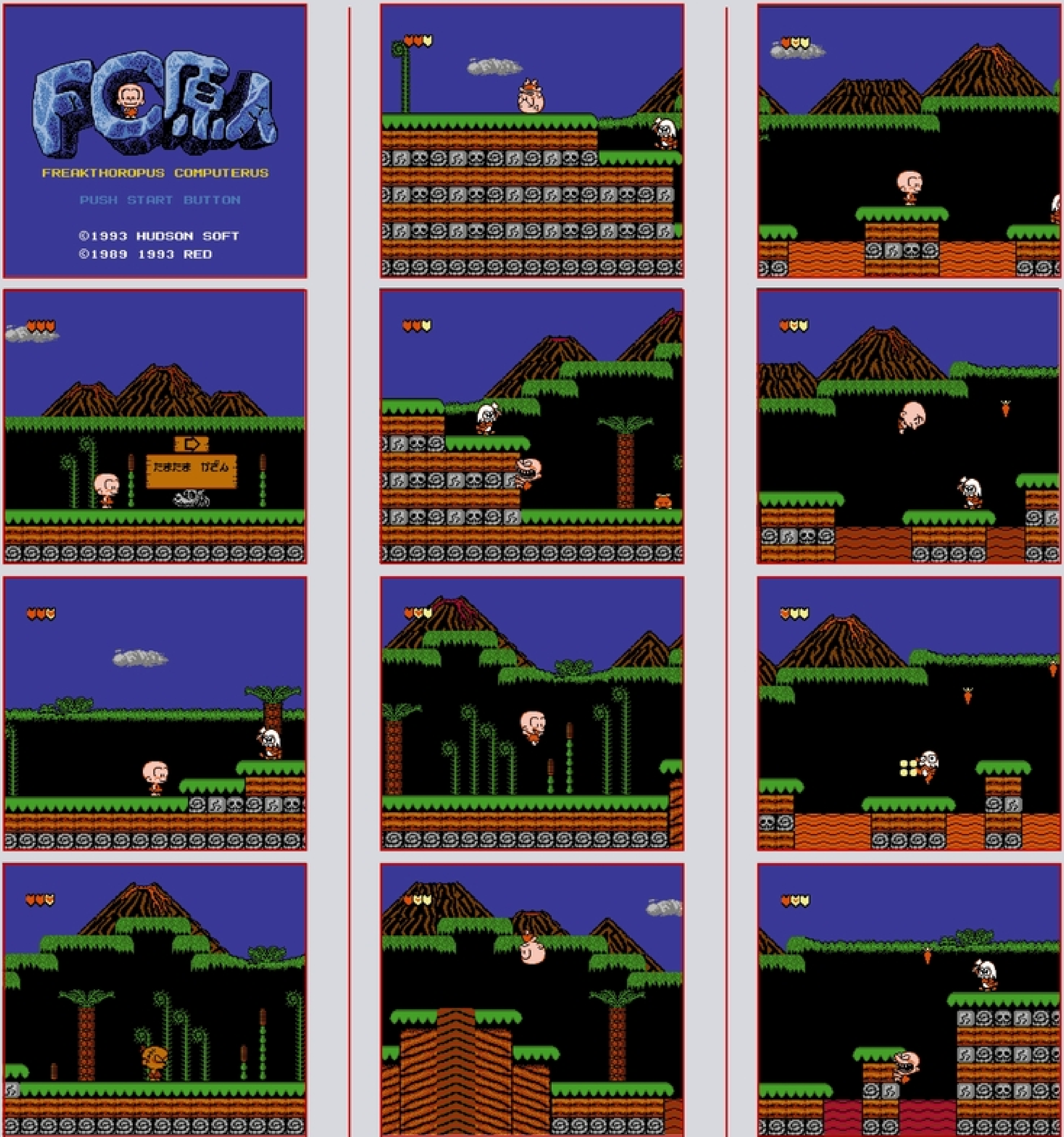
八只眼（8 Eye's）



8 Eye's (J)

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

FC 原人 (FC Genjin)



FC Genjin – Freakthoropus Computerus (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

阿斯米君世界



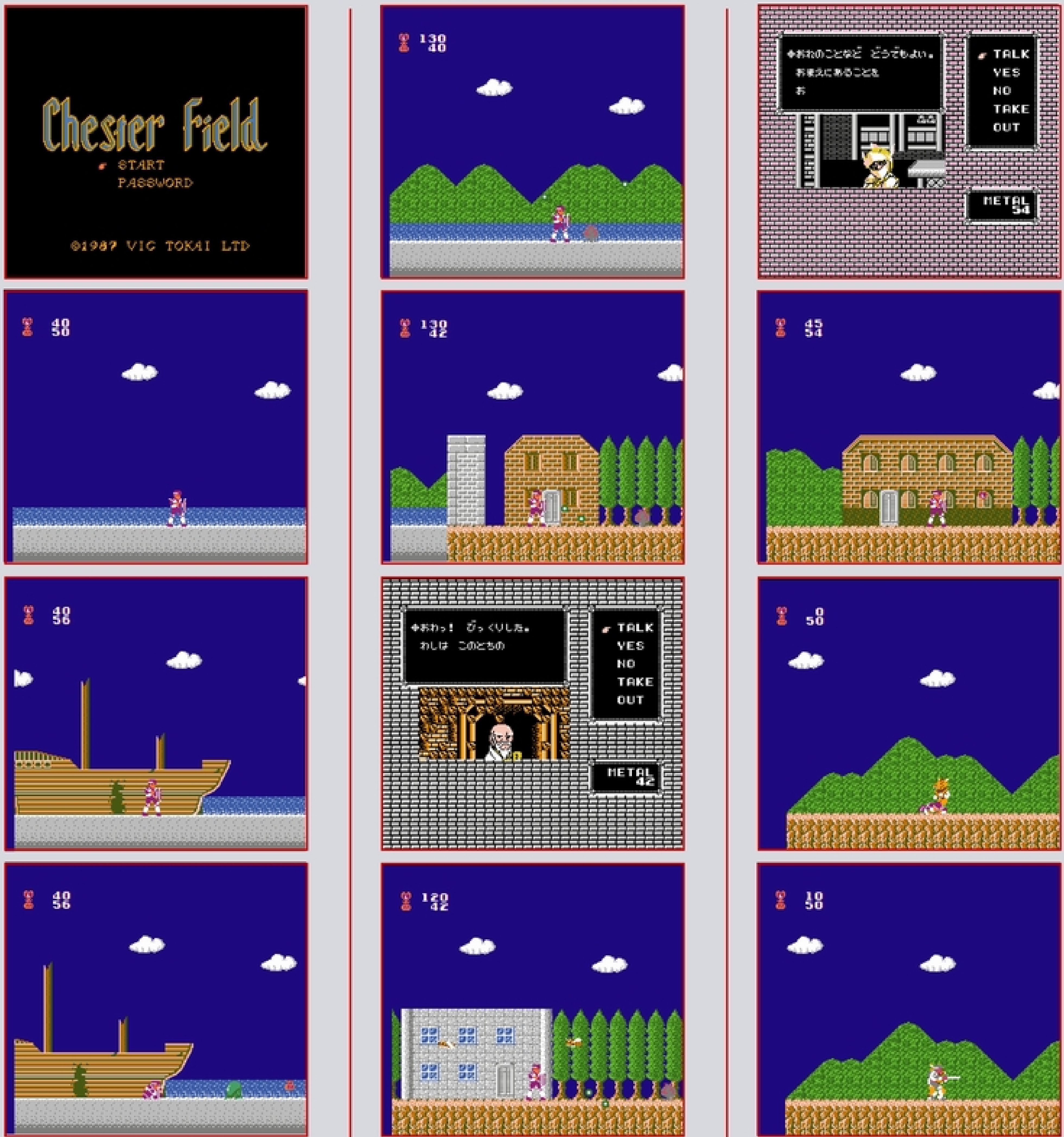
Asmik Kun Land (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

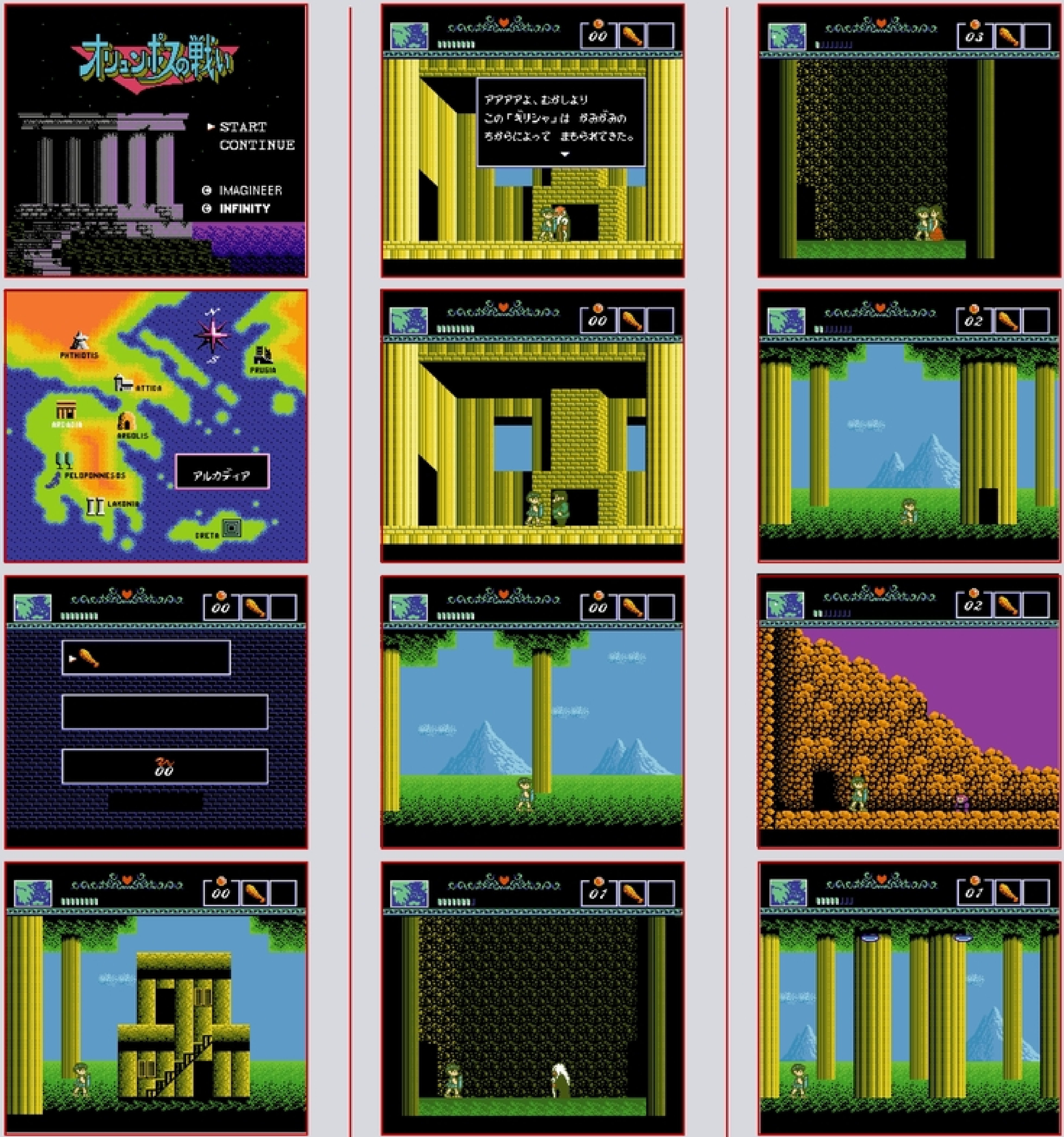
暗黑之挑战



Chester Field (J)

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

奥林匹斯之战



Olympus No Tatakai (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

超级宝宝



Bio Miracle Bokutte Upa (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

超级中国拳 3

























Super Chinese 3 (J)

Nintendo® ファミリーコンピュータ 游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

城市冒险–接触



City Adventure Touch – Mystery of Triangle (J)

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

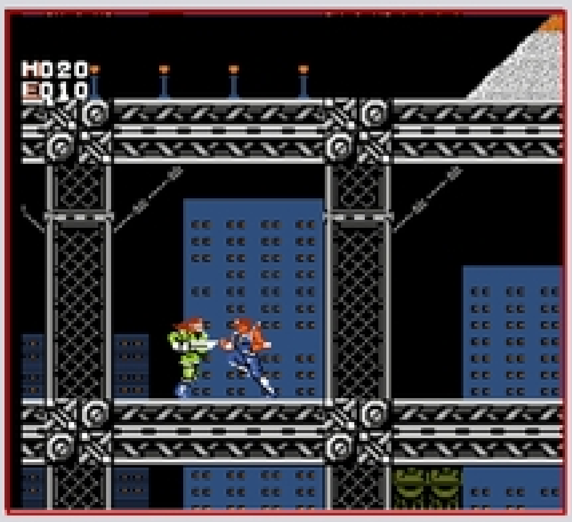
出击飞龙

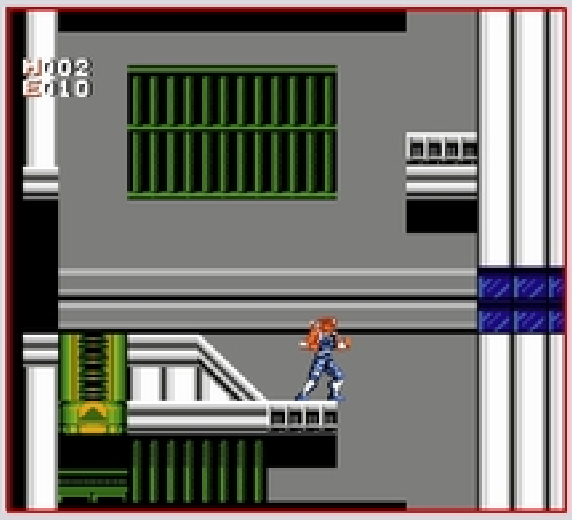






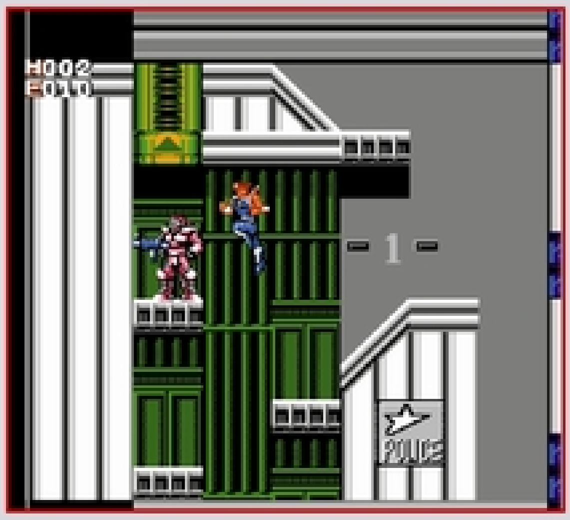




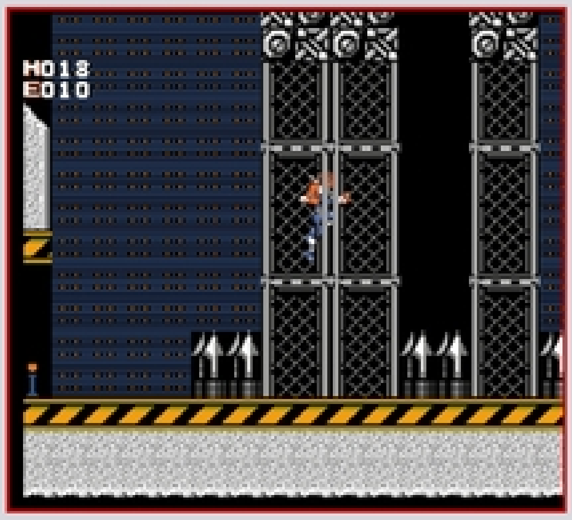


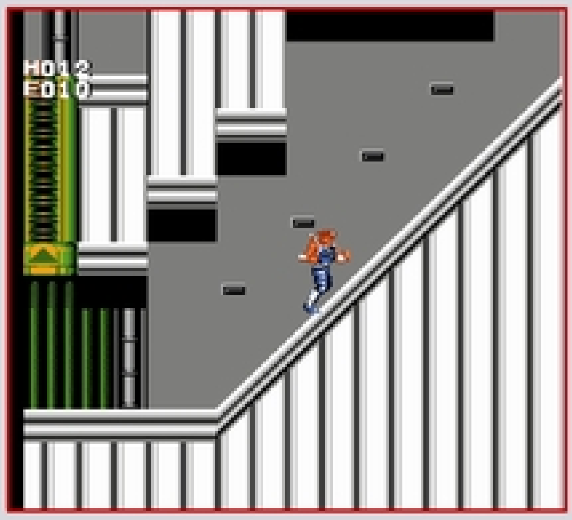












STRIDER (J)

Nintendo® ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

大力工头– 阿源君

























Daiku No Gen San (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

西部小子 Western Kids

























Western Kids (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

斧王 ASTYANAX



ASTYANAX（J）

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

鬼魅战记





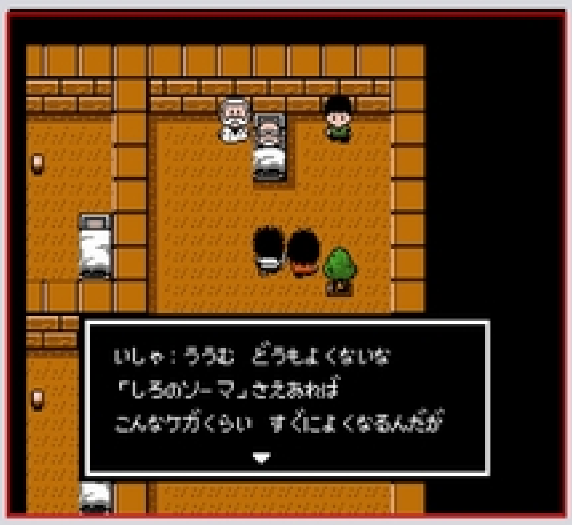








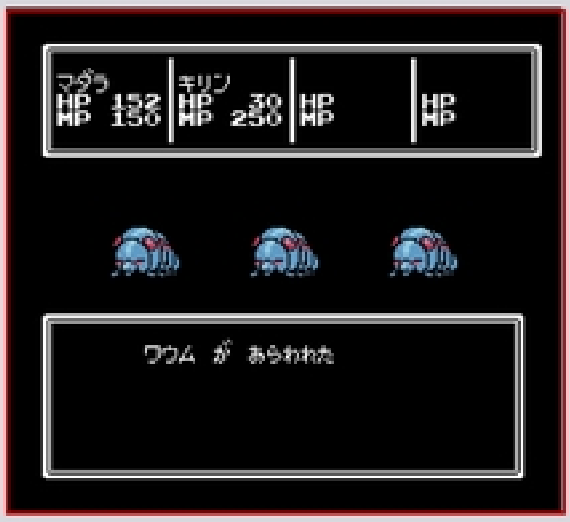












Mouryou Senki Madara (J)

Nintendo®
ファミリーコンピュータ

游戲回顧

FAMILYCOMPUTER
ファミリーコンピュータ

赤色要塞（Jackal）

























Jackal (J)　　1988年　KONAMI公司

Family Computer PDF

（Nintendo Entertainment System）

任天堂株式会社

Nintendo Co.,Ltd.

http://www.nintendo.co.jp/



圣火徽章外传

Fire Emblem 外傳

1992年3月14日(日)

与前作系统相异颇多的第二作，大受欢迎。自此FE迷组织化。值得一提的是，外传在系列中是唯一同时具有男女主角的作品。

第1章 ソフィアへ!

在村口和路卡（ルカ）对话，再回去屋内找麦森（マイセン）谈话，然后再与路卡交谈可使其成为同伴，此时分别与3个村民克里夫（クリフ），罗宾（ロビン），格雷（グレイ）对话可使他们加入。





罗宾（Robin） 村民



拉姆村的村民，和阿鲁姆是非常要好的朋友。如果说格雷主要是为了村庄不受到战火侵蚀而加入反抗军的话，那么他是为了不让阿鲁姆一个人去战斗而一起加入了反抗军，十分重兄弟意气的他一直将阿鲁姆视为自己的“头儿”，或许是罗宾预感到了阿鲁姆的未来，无论是初期对抗德塞的叛乱军，后期对抗帝国的正规军，还是战争结束之后，他一直追随着阿鲁姆。在这次战争中，他和格雷同时喜欢上了天马骑士克莱亚，两个人因此展开了激烈的竞争，虽然最后输给了格雷，但是这并没有破坏他们之间的兄弟之情，而他也对格雷与克莱亚表示了发自内心的祝福。

阿鲁姆（Arum） 职业：战士



本故事的男主角。和青梅竹马的塞利卡一起在拉姆村由麦森抚养长大，性格耿直刚烈，是个十足的热血汉，他也非常能够体会别人的心情与立场，即使对方是自己的敌人。或许是自己有着非凡的天赋，或许是得到了身为“索非亚第一勇者”称号的麦森将军的严格指导，所以他的剑术突飞猛进，甚至有时在剑术练习的时候能够战胜麦森将军。当反抗军士兵路卡来到拉姆村时，他毅然决定代替年老的麦森将军参加反抗军，有着卓越实力的他很快就成为了反抗军的统帅者，并且带领大家收复了索非亚王国，是索非亚人民心目中的英雄。虽然称麦森将军为“爷爷”，但是其实他并不是麦森将军的孙子。16年前，一位神秘的男子将年幼的阿鲁姆托付给麦森抚养，而这个男子就是阿鲁姆的亲生父亲——里柯尔帝国的皇帝鲁德鲁夫一世。16年后，当率领索非亚骑士团攻下帝国王都的阿鲁姆亲手打倒皇帝鲁德鲁夫的时候，他才知道自己就是里柯尔帝国的皇子——阿鲁巴因·阿鲁姆·鲁德鲁夫。怀着父亲的遗志，带着大家的期望，阿鲁姆与塞利卡汇合，借助着神剑法尔西昂的力量打倒了邪神多马，结束了众神统治的时代。战争结束之后，他担任了新生的巴伦西亚王国的国王，为了巴伦西亚大陆的和平与发展奉献了自己的一切。

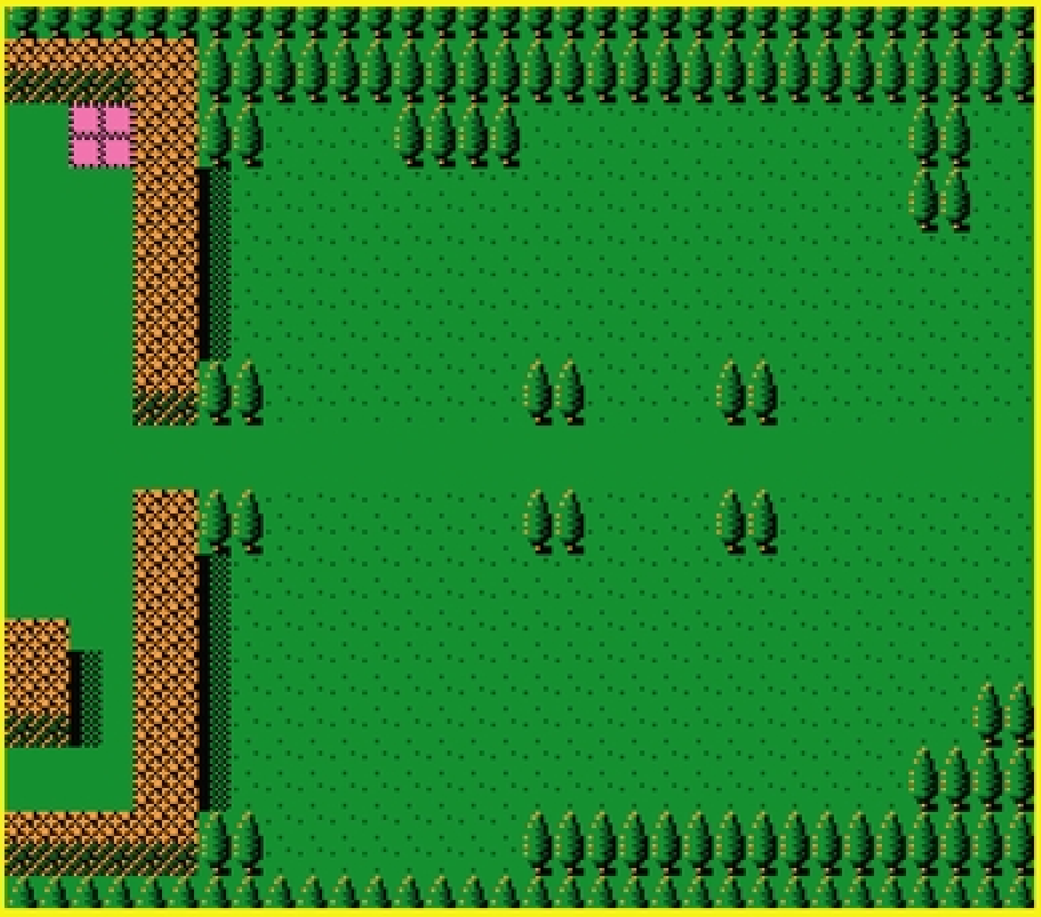
路卡（Luka） 职业：士兵



索非亚王国的骑士。受反抗军组织的指挥官克雷贝所托，前往拉姆村请麦森将军加入反抗军的士兵。一头火红的短发格外耀眼，而对枪术也非常有自信。当麦森的“孙子”——年仅16岁的阿鲁姆要求代替麦森将军加入反抗军的时候，他犹豫了一下，最终还是答应了，而事实证明，他的这个决定是正确的。其实，路卡本来是反抗军组织的指挥官，或许是由于自己的指挥失误，反抗军在与叛臣德塞率领的叛乱军的几次战斗中损失惨重，因此，他不得不将指挥官的位置让给了克雷贝，即使现在的他只是一名普通的士兵，但是这丝毫不能掩盖他那过人的枪术。面对曾经的失败，他并没有放弃，而是将身为索非亚骑士的荣誉和责任贯彻到了战争的最后。

战斗－敌方：盗贼×5

由于是第一关，几乎没什么难度可言，以雅木和路卡出场的能力值，敌方的攻击对他们根本构不成威胁，三个村民中格雷已经可以转职，还是把经验留给其他人吧，需要注意的是克里夫的能力值不高，不可孤军深入，被围攻的话是很容易死的。看到HP不够，可以到地图左边的红色回复点休息，每回合会补充HP，还可降低敌方的命中率，在今后的很多版面都有这样的回复点，要注意多加利用。





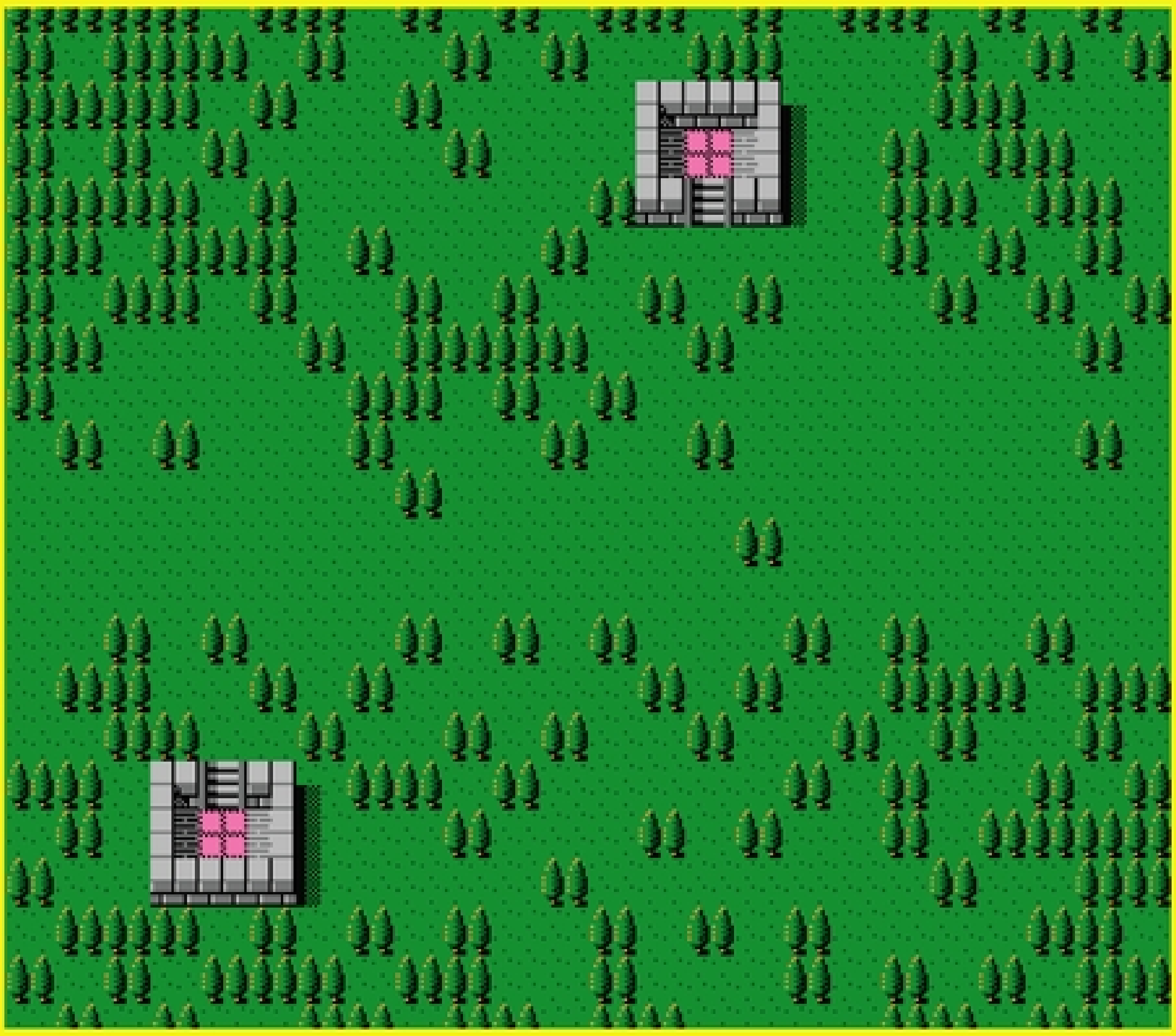


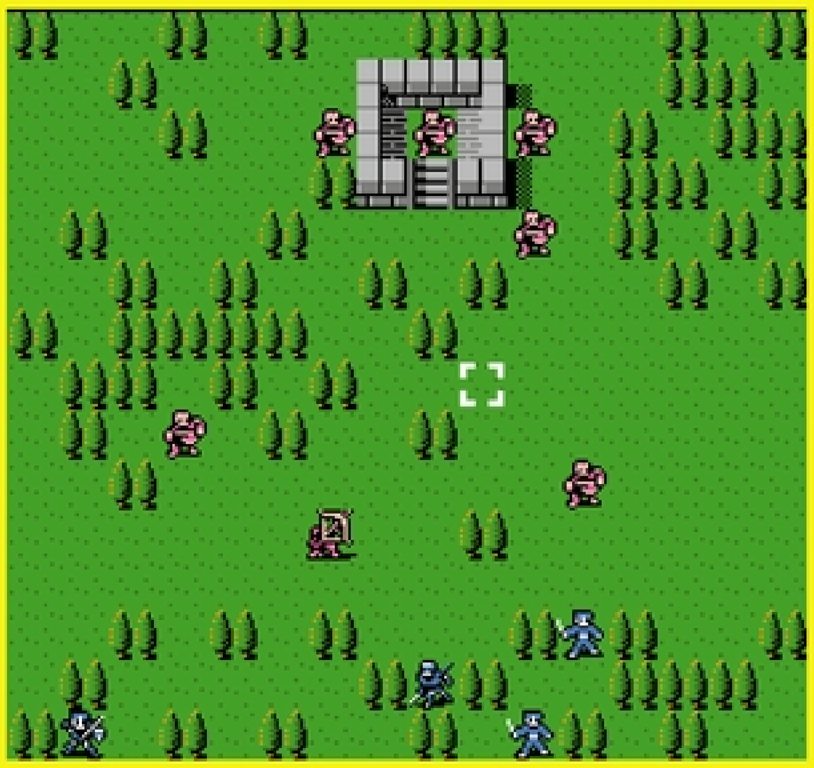




战斗－敌方：盗贼×6、弓箭手×1

依然不是很难的一关，敌方新增了弓箭手，射程1—3，应及早消灭，注意多利用地形，尽可能在森林里作战。敌人会自己找上来，能力弱的同伴不要冲得太快，敌人在HP不多时会跑去回复点补血，有耐心的话就赚点经验吧。

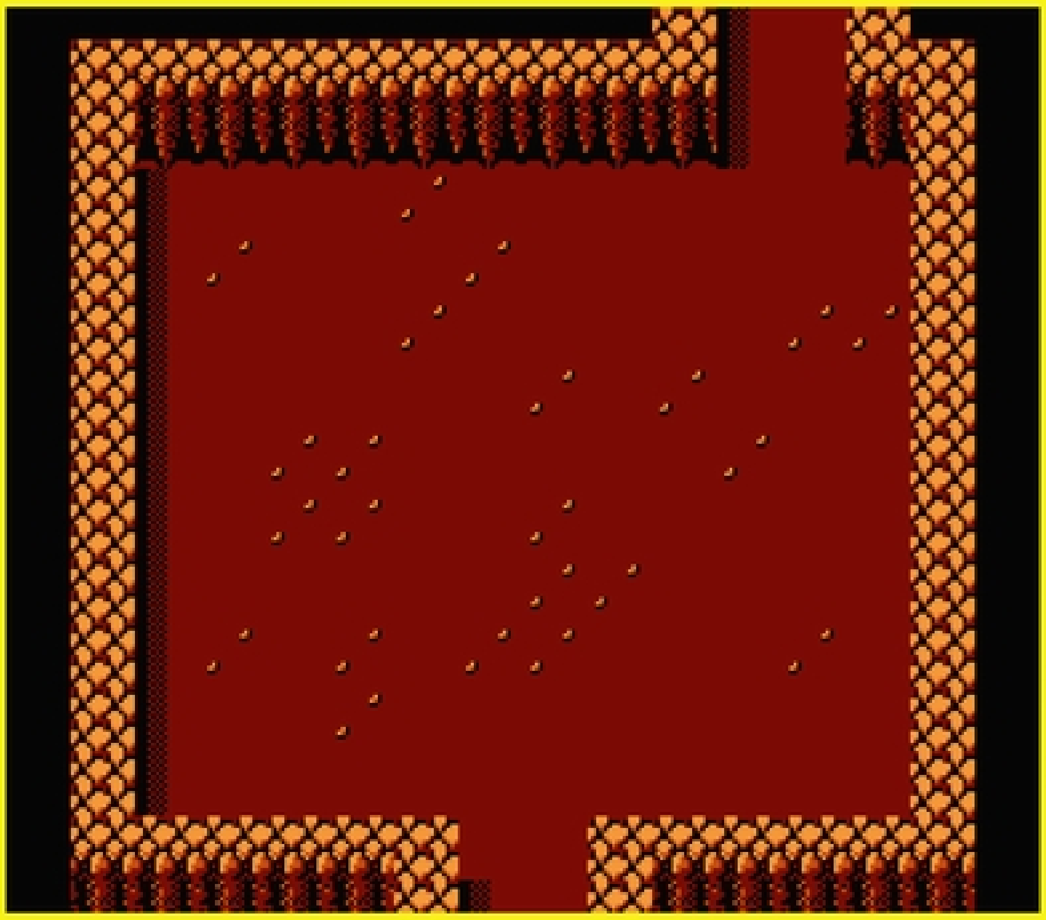


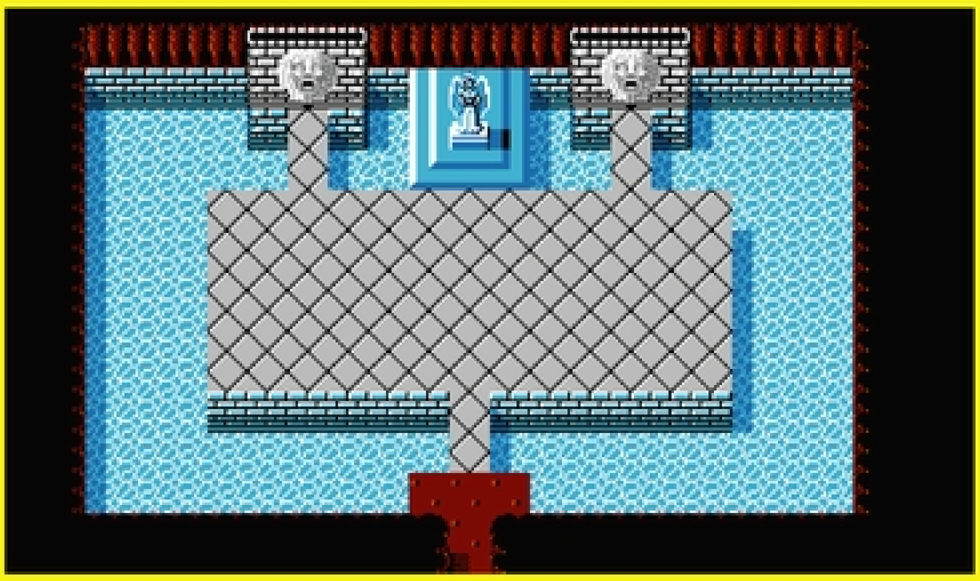


下一战是士兵，弓箭手和骑士的混合军，非常简单，注意防守即可。

战斗（山洞内）– 敌方：盗贼×5

山洞里空间相对狭小，人员的站位便显得格外重要，当然本关的敌人能力太差，基本上是跑来送死的，我们要考虑的只是如何分配经验的问题。

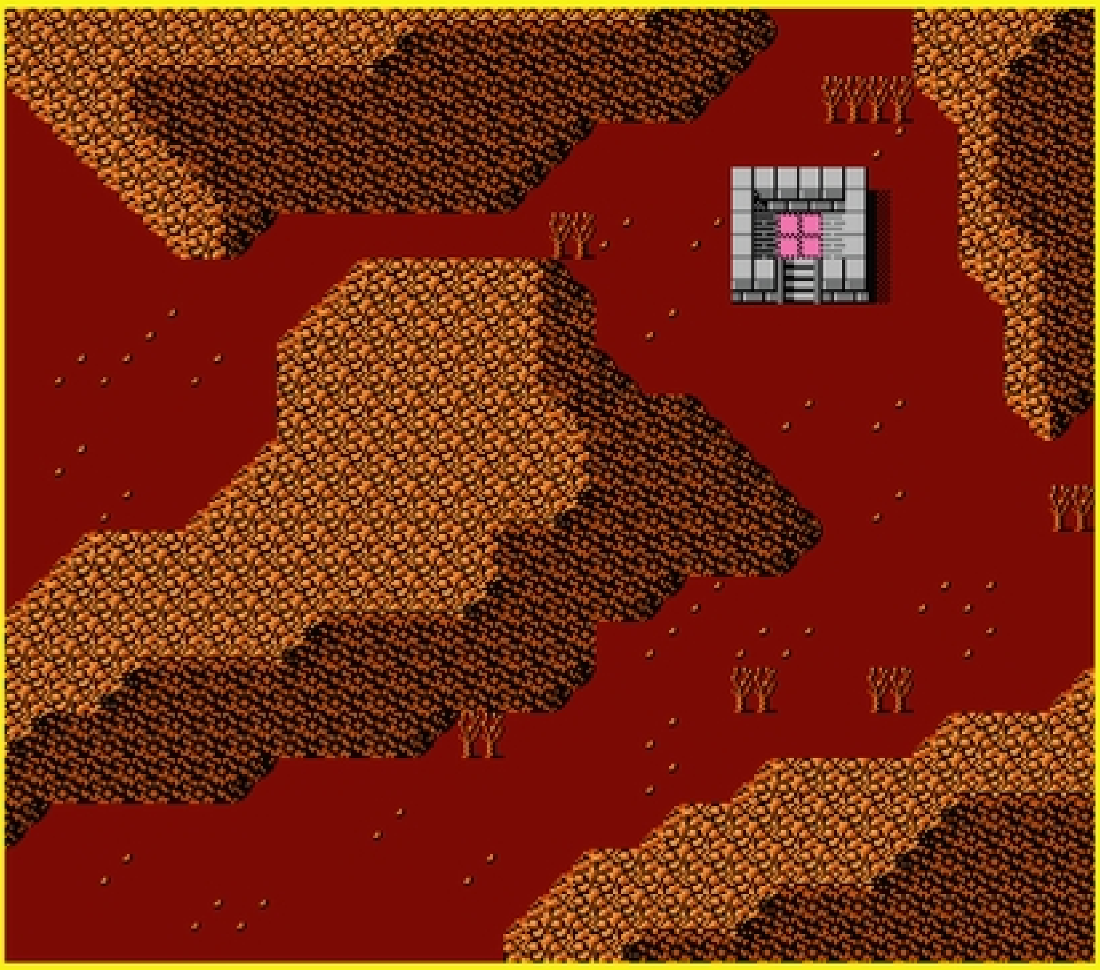




和修女茜尔克（シルク）对话可使其成为同伴，雅木军的补给工作可就全靠她了。女神像可以让达到级别的人转职，三个村民具体如何转职就看个人喜好吧。两边的狮子头像可以增加角色的能力值，大家看具体情况合理分配吧。

战斗 – 敌方：盗贼×8、弓箭手×1、佣兵×1

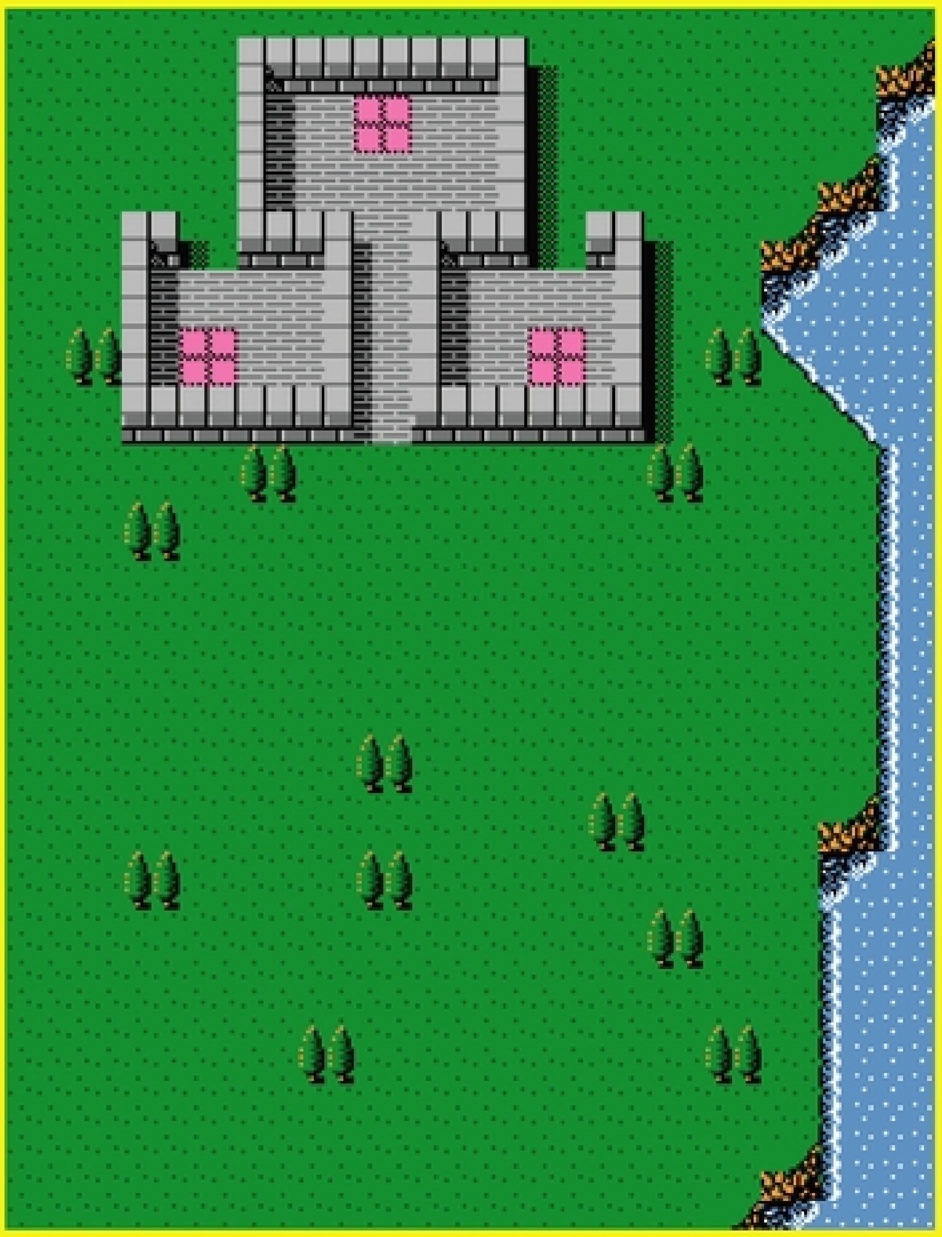
本关最大的问题在于地图上方的那个佣兵，他的速度很快，我方的角色十有八九会被其追击，而且他的必杀率也不低，更难缠的是他还装备着皮盾（かわのたて），要想在一回合内击倒他是很困难的，当然，如果路卡在之前的山洞就练到至少重甲兵的话对付他就很容易了，否则，就一定要加倍小心了。一般说来，他会从地图中央的山上绕到我军背后攻击，可以让雅木在他快走出山地的时侯截住他，再由修女及时补充HP，这样慢慢耗他，同时，其他同伴抓紧收拾杂兵，记得要把回复点封死，以防他回去补血，当然，运气好的话雅木可以在山里就把他解决掉。击倒他可获得皮盾，给防御力弱的同伴装备上吧。





多注意地图上方的那个佣兵包抄夹击

战斗－敌方：士兵×6、弓箭手×1

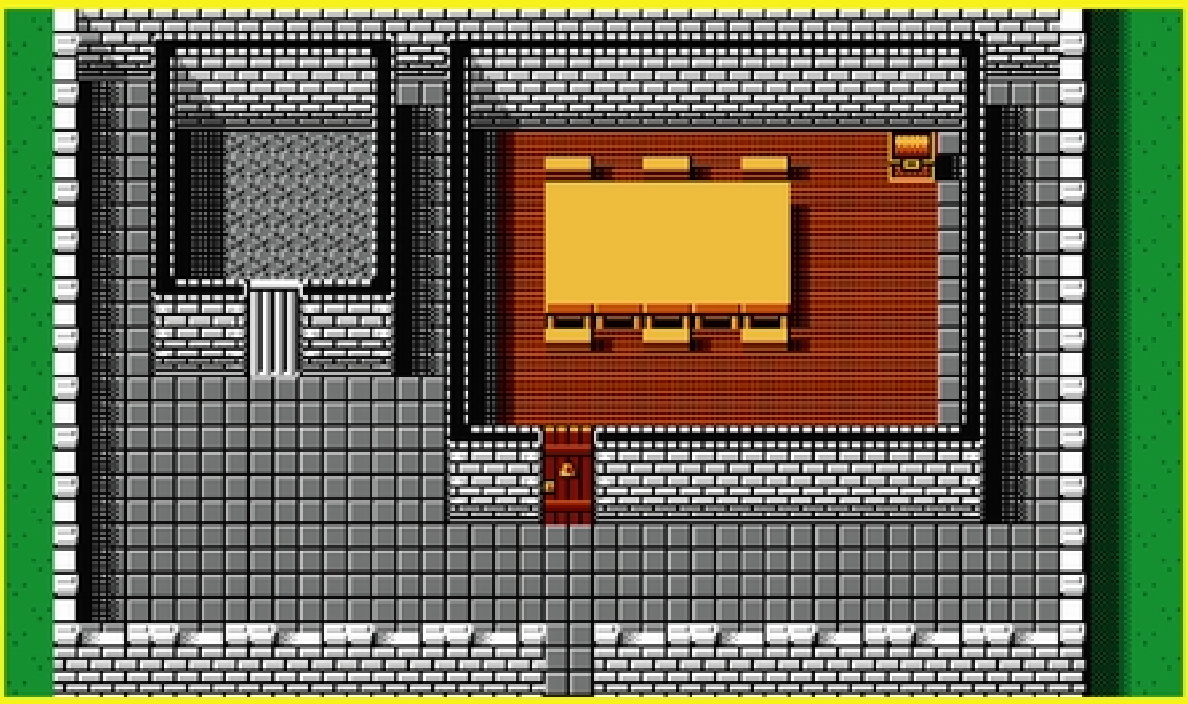


此关也比较麻烦，主要是敌方那个装备了钢弓（はがねのゆみ），射程1—5的弓箭手，他的攻击力不低，且占据的位置让我方很难受，战斗一开始，就要派机动力高的同伴快速冲进要塞将其击倒，夺取他的武器。至于中路的敌人，可以派人把他们引出要塞再解决，而且要尽可能切实消灭对方，否则给他们机会回去补血，打起来会很麻烦（主要因为地形的缘故，命中率会下降很多）。要注意的是士兵的能力要比之前的盗贼强，不可轻敌。





情节



城内的宝箱里可以获得雷之剑（いかづちのけん），射程1—2，是对付重甲的有效武器，可以给防御力相对较低的佣兵装备上，在牢房内救出飞马骑士克莱亚（クレア），可使她成为同伴。

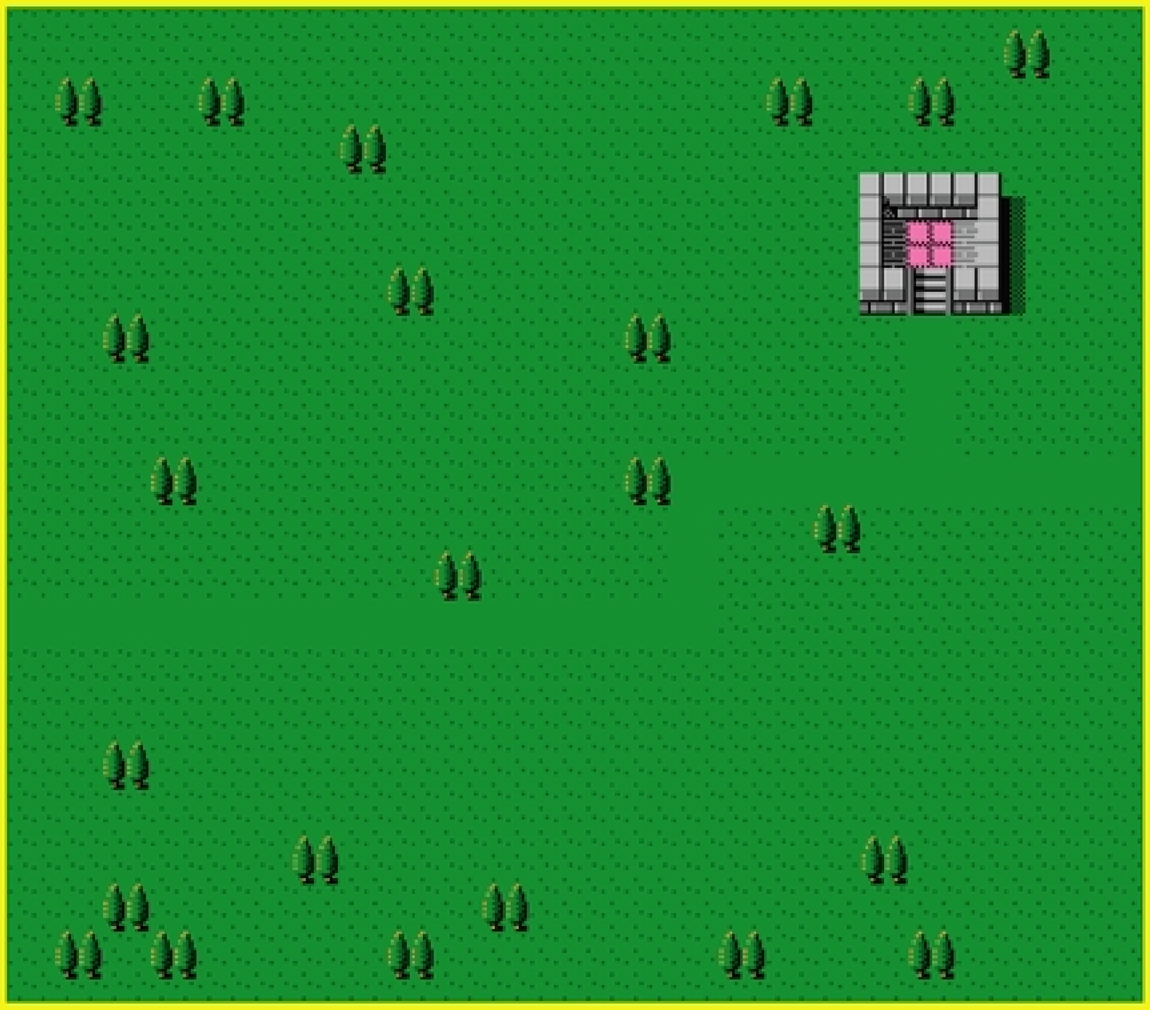
克莱亚（Clea） 职业：天马骑士

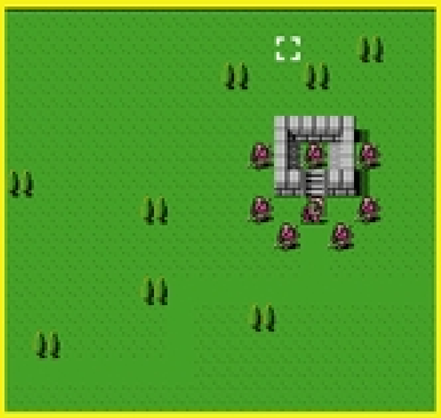


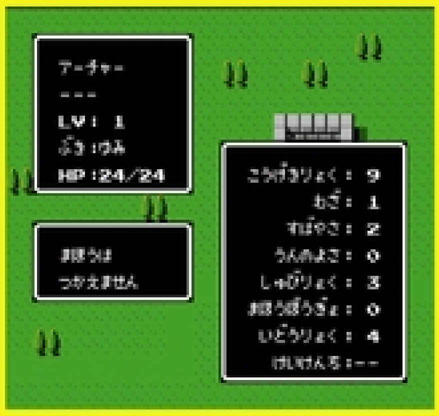
也许是为了牵制以克雷贝为首的反抗军，身为他妹妹的克莱亚被德塞的士兵作为人质关押在索非亚城南方的要塞里，在被阿鲁姆一行人救出后一起与反抗军汇合。由于她是非常少见的天马骑士，在战场上表现的特别活跃，经常能够在第一时间到达敌人的阵地作战，因此也没让大家少操心。性格开朗而又活泼的她是队伍里人见人爱的开心果，也就是因此，格雷和罗宾才为了得到她的芳心而相互竞争，不过，谁也不知道其实在那时候，她的心目中早就有自己所中意的人了……

战斗－敌方：士兵×7、弓箭手×1、骑兵×1

本关没什么特别难的地方，只要注意刚加入的飞马骑士能力很弱，不可冲得太快，让其他同伴将敌人打个半死，再由她拣拣漏就行了，至于从左上方一路冲下来的那个骑兵，只不过是来送死的罢了。







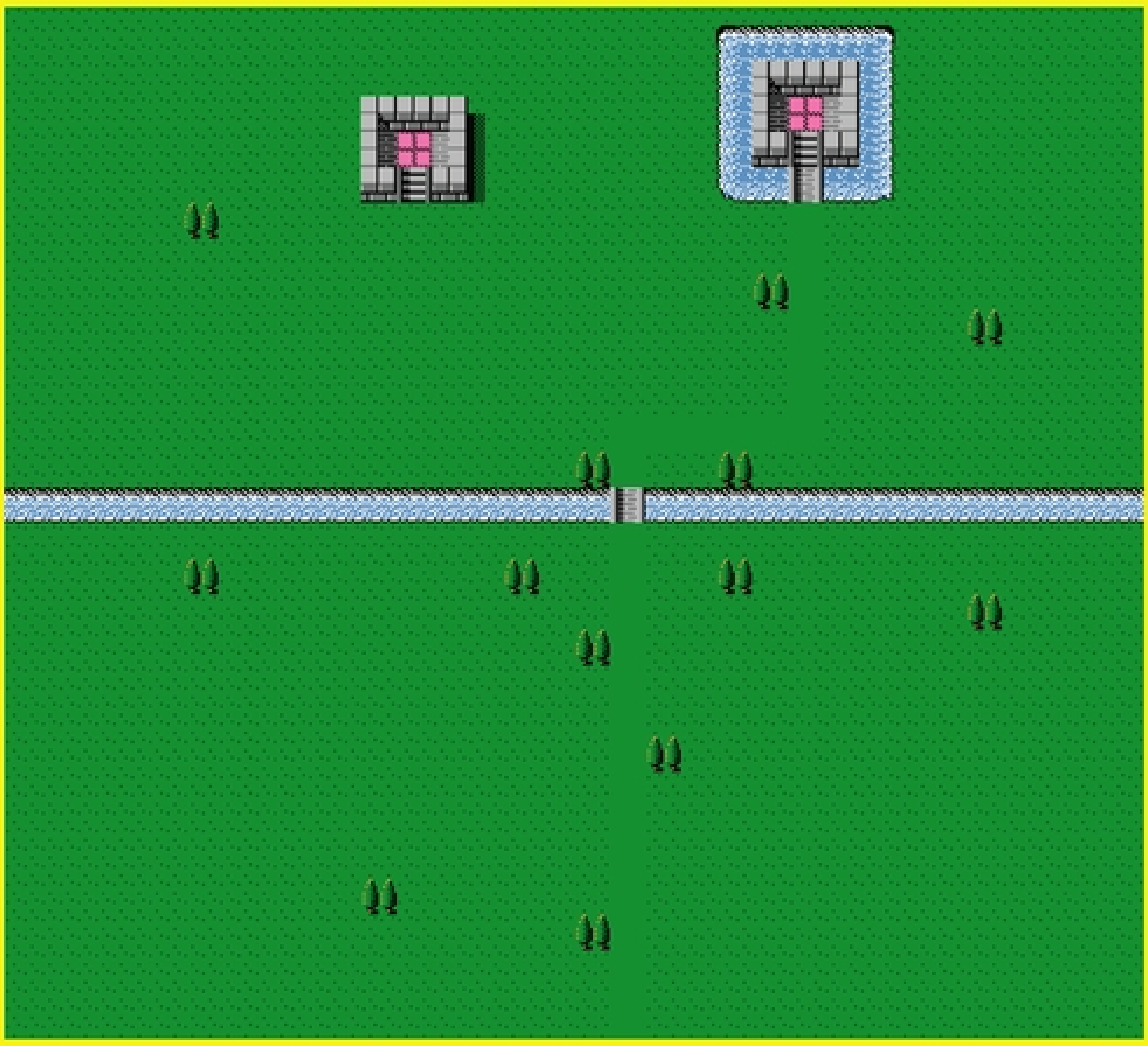




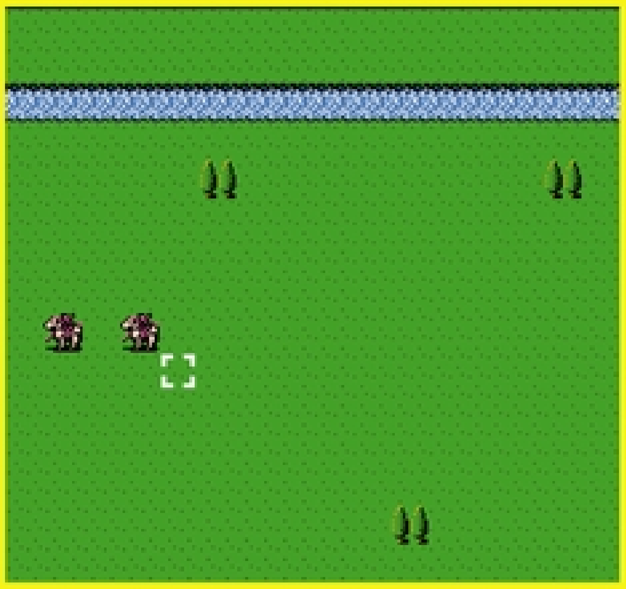
多留意弓箭手的攻击即可，无难度

战斗－敌方：骑兵×6

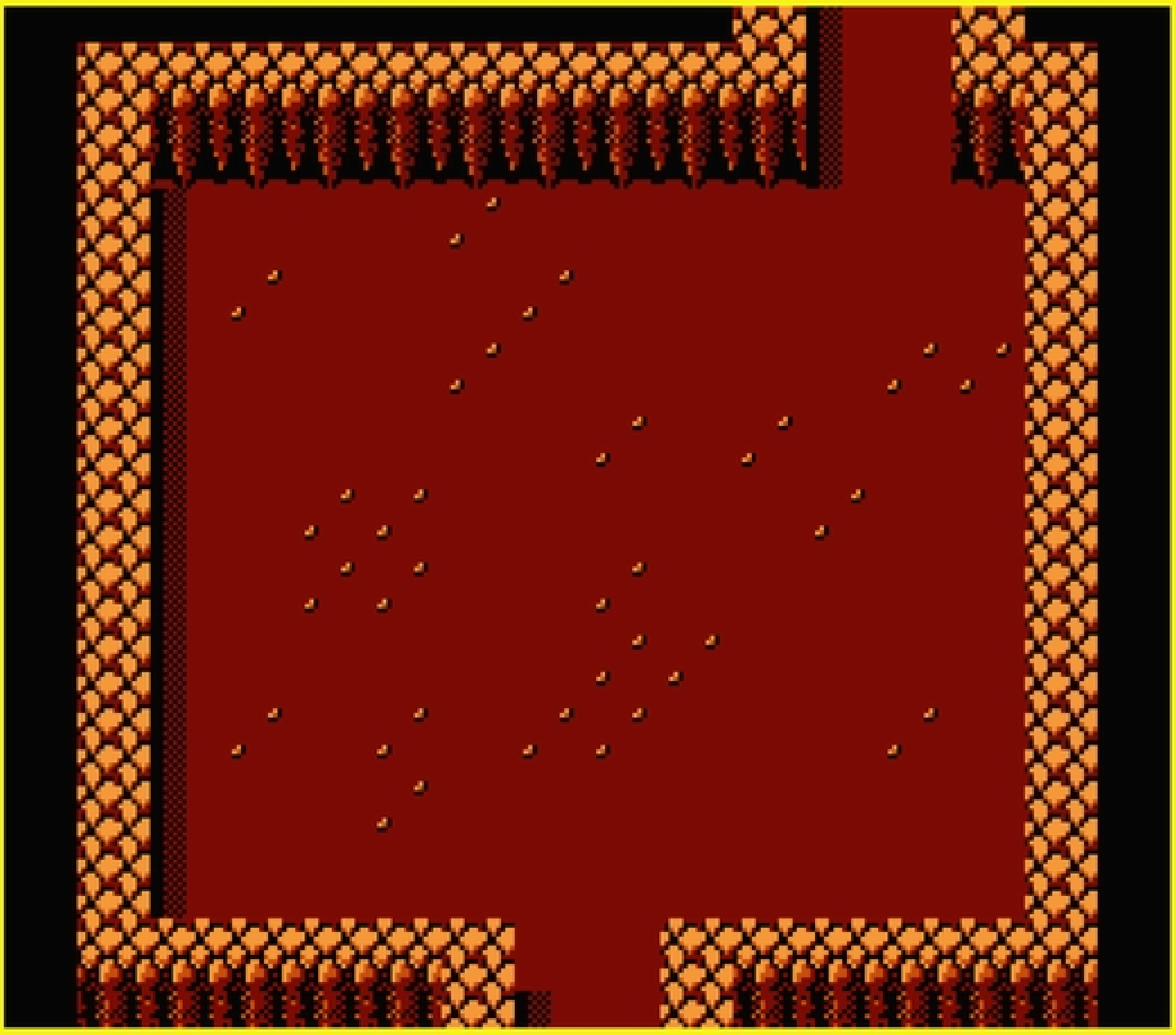
又是极其简单的一关，只要等着敌人一个个来送死就行了（说实话，下级职业里骑兵实在是最没个性的一个了），嫌慢的话就干脆冲过去吧，只要注意保护好修女就没什么问题了。







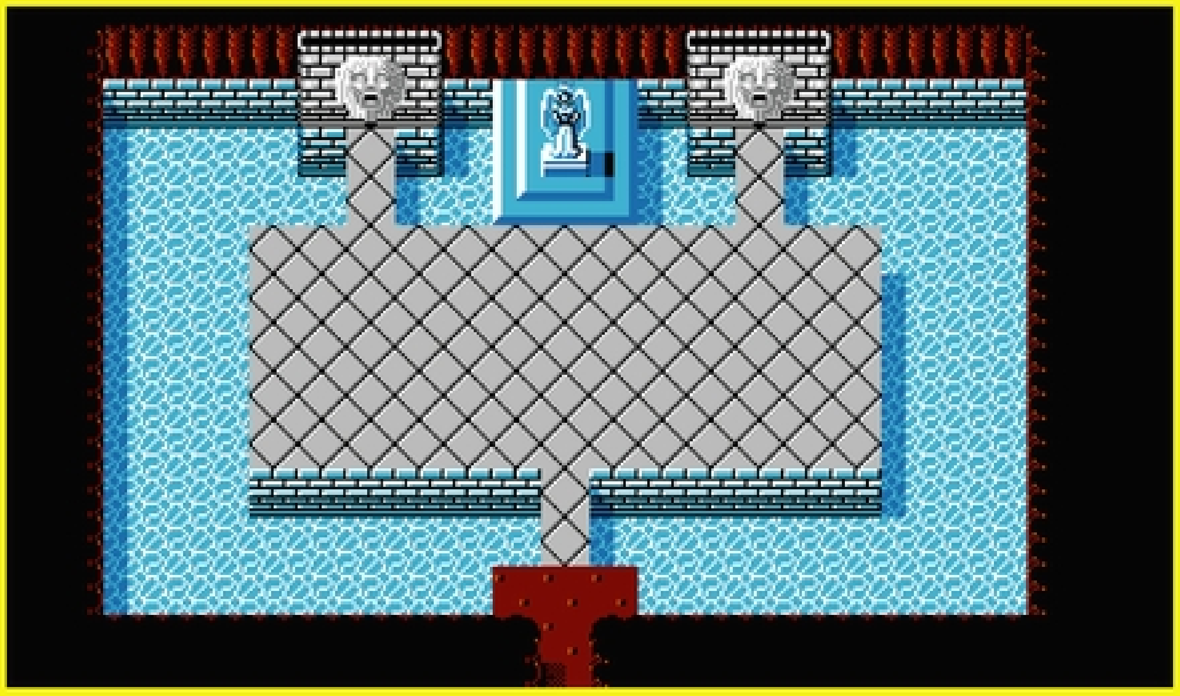
战斗－敌方：士兵×6、弓箭手×1



首次出现了魔物，要特别注意的是骷髅的攻击，防御力都相当惊人，很难对付，和他们硬拼是占不到什么便宜的，尽可能用间接攻击消灭他们，还要保护好能力弱的同伴。好在本关只有2只，一口气击败他们吧。至于僵尸，只是送经验的而已。



情节



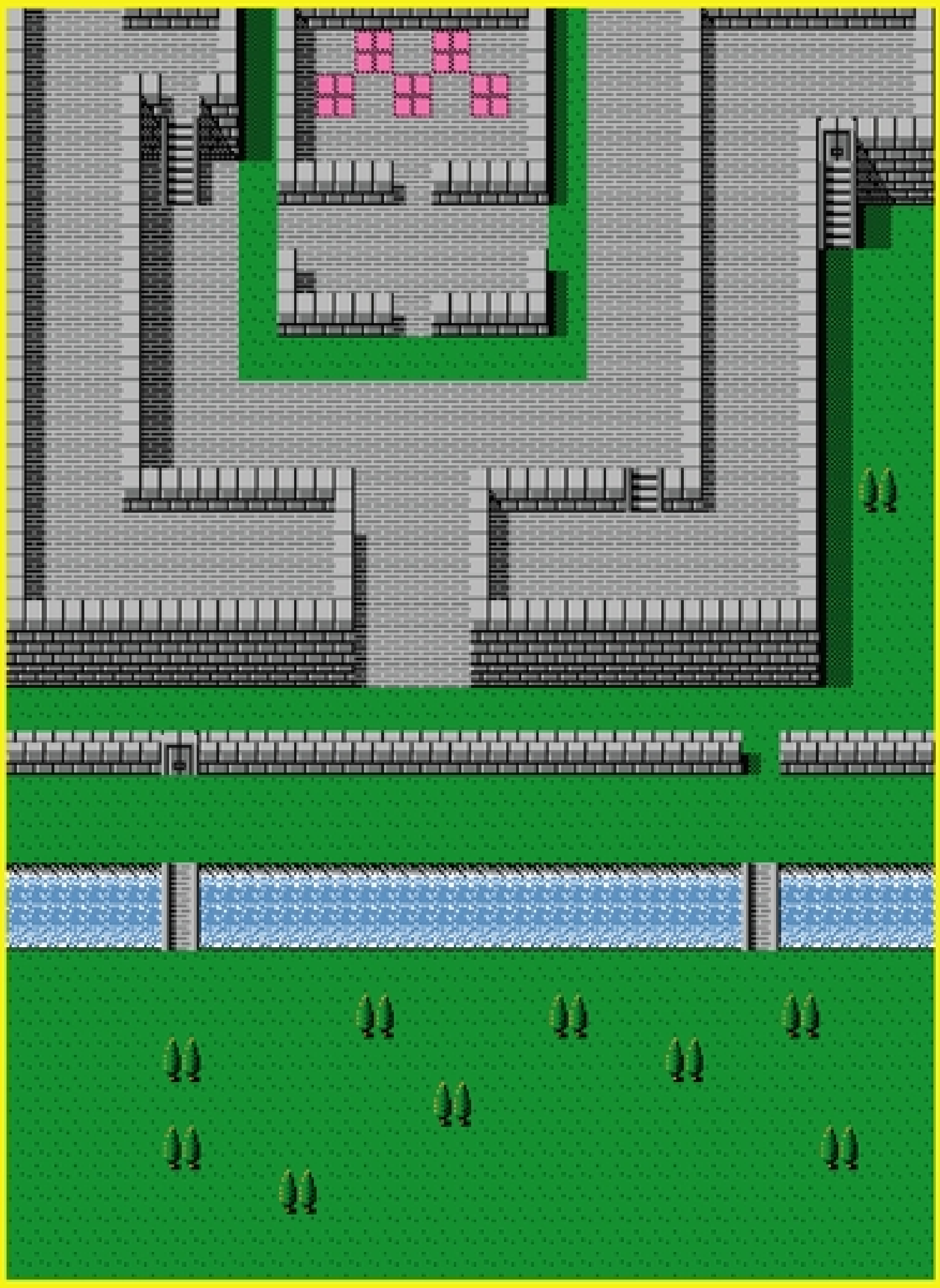
在山洞深处和骑士克雷贝（クレーベ），士兵福尔斯（フォルス）对话可使他们成为同伴，其中克雷贝的身上带着钢枪（はがねのやり）。

克雷贝（Clerbe） 职业：骑士



原索非亚王国的骑士，实力不俗的他现任反抗军的指挥官，为了能够拯救索非亚王国，推翻叛臣德塞的统治而一直暗地里指挥着大家作战，为了使反抗军的力量壮大而派路卡前往拉姆村请麦森将军相助，就在他担心妹妹的安危而苦恼的时候，阿鲁姆带着他的妹妹，以代替麦森出征的身份和路卡一起出现在了他的面前，不过意外的是，他居然将指挥官一职直接交给了第一次见面的阿鲁姆，这其中的原因，恐怕只有他自己才知道了。战争结束之后，他娶了同样身为骑士的玛琪儿为妻。

战斗－敌方：士兵×2、弓箭手×6、骑兵×6、魔法师×1，Boss：斯雷德（圣骑士）、德塞（男爵）



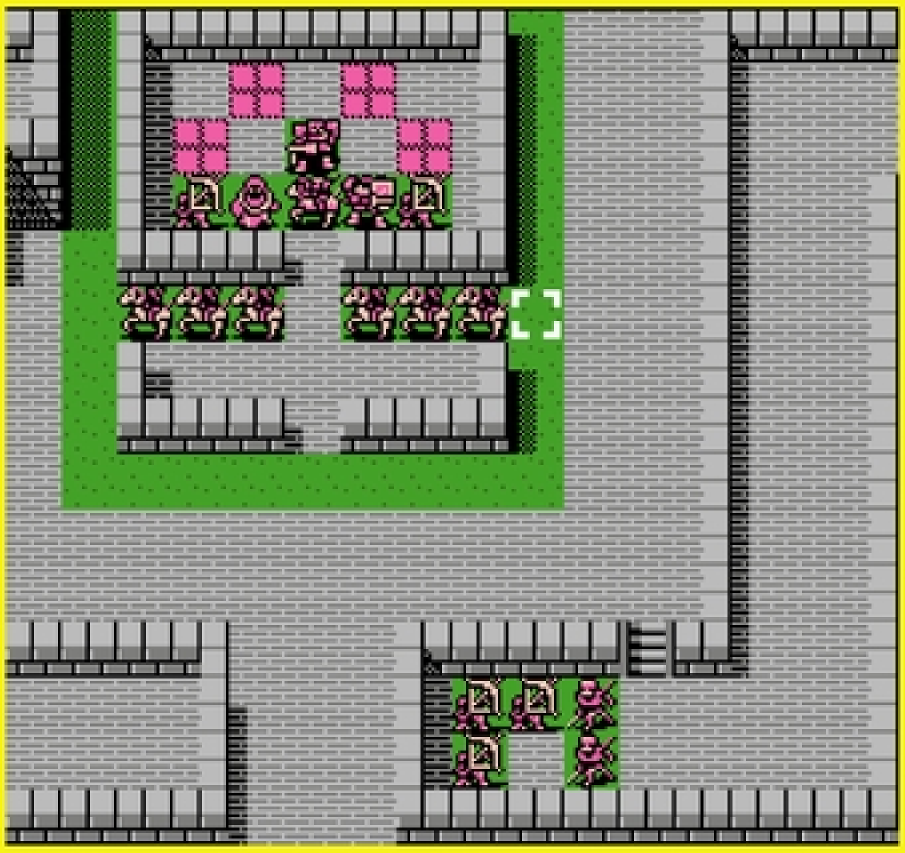
作为第一章的最后一关，有相当的难度，地图也不小。首先，进城后需要通过一条狭窄的通道，可以让装备钢弓的弓箭手先将守在要塞里的敌人消灭，这样大部队才可放心通过。在到达骑兵队的攻击范围之后就一定要计算好了，耐心地将他们一个个诱出来解决才是上策，要是冲得太急被他们一拥而上就不好对付了。斯雷德的速度很快，大部分同伴会被他追击，一定要小心，争取一回合击倒他。接下来的重甲兵攻防都很高，最好用雷剑或修女的魔法来对付，相当有效，正面硬拼的话会很吃力，至于那个魔法师，用弓箭手的钢弓可轻易解决。

※本关的另一个Boss男爵德塞（其实是替身）装备了最强的龙盾（りゅうのたて 物防，魔防各加13，每回合自动回复HP），各种攻击对他都收效甚微，可说是无泄可击，要击败他得到龙盾是需要花费一番心思的，如果有耐心且对自己的队伍实力有自信的话不妨试试看，这里就不做说明了。但有一点需要注意，本关的两个Boss只要击倒了其中任何一个另一个就会撤退，这给抢龙盾又增加了相当的难度。

情节

城内的宝箱里可得到骑士杀手（ナイトキラー），通过阶梯上楼顶，可遇见麦森。与麦森对话后，第一章结束。





博依（Boowy）魔法师



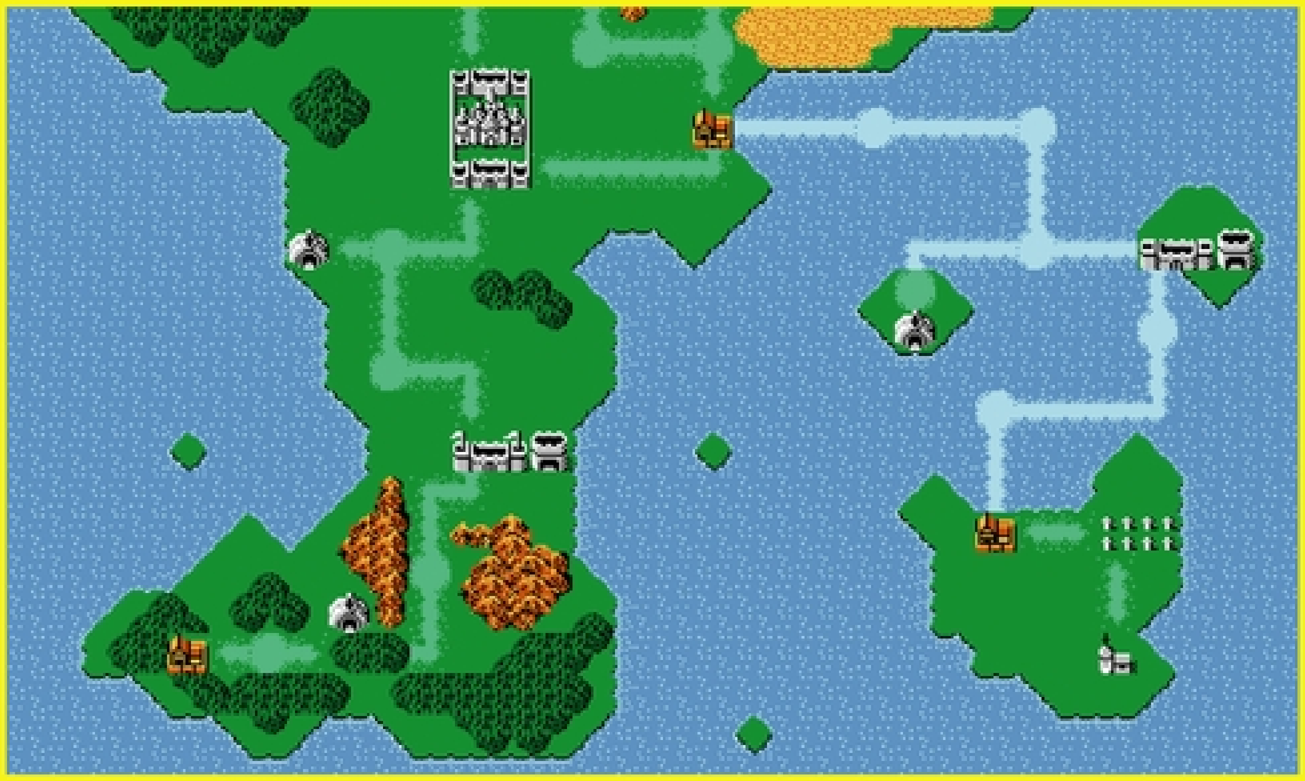
在诺梵岛的修道院长大，十分仰慕塞利卡的男孩。不知道是诺马神父的命令，还是出于担心，尽管自己的魔力还很欠缺，尽管自己在队伍里真的帮不上什么大忙，当塞利卡要前往米拉神殿的时候，他还是毫不犹豫的一同前往。虽然初期他的魔法修行还略显不足，但是在战斗中，他逐渐的成长起来，逐渐成为了一名优秀的魔法师。在战争结束之后，和梅一起在索非亚王国的教会工作，不过和以前一样没变的是，他依旧每天和梅拌嘴，这或许对他来说已经是习以为常的事了。



第2章 セリカの旅立ち

主角换成了女神官茜莉佳（セリカ），和主教谈完话可在门口收得魔法师波依（ボーイ），女魔法师梅（メイ），修女谢妮（ジェニー），第一战是墓地，敌人是僵尸，HP高些，并不难对付。





梅（May）　女魔道士



在诺梵岛的修道院长大的女孩，和茜莉佳是非常要好的朋友，而她也一直仰慕着身为神官战士的塞利卡，一直以塞利卡那样优秀的神官战士为目标而努力着。也许是担心博依，当他和塞利卡要前往米拉神殿的时候，她也毫不犹豫的加入了塞利卡的队伍，因为自己比博依年长，在他面前总是以姐姐自居，每天都要和他拌嘴，即使是战争结束后在教会里一起工作时也一样。不过旅途中他们的拌嘴有时候也能够舒缓战争的紧张气氛。另外两人看似是普通的姐弟关系，但是实际上两个人之间有着一种微妙的关系……

茜莉佳（Cellica）　职业：神官战士



本故事的女主角。心地善良，善解人意的她是索非亚王国的公主，也是索非亚王室灭门惨案中唯一的幸存者，年幼的她被麦森将军所救。她的童年是在拉姆村中与阿鲁姆一起度过的，和阿鲁姆一起接受麦森的剑术指导。后来为了躲避德塞的追杀而逃到了大陆东南方的诺梵岛，以神官战士为目标接受着诺马神父的指导。虽然心地善良的塞利卡非常讨厌战斗，但是为了确认米拉女神状况，她还是不顾诺马的反对而前往米拉神殿。在路过索非亚城的时候，她遇到了那位拯救索非亚王国的英雄——青梅竹马的阿鲁姆，在意外的同时并没有因此而影响她的旅程。在到达米拉神殿后，她知道了米拉女神被多马封印在神剑法尔西昂中，而法尔西昂被封印在多马之塔的祭坛中，为了救出米拉女神，她不顾一切的冲向多马之塔。生性善良的她不幸中了乔达的奸计，为了救出当时被困在龙之谷的阿鲁姆而不惜用自己的生命为作为代价以换回阿鲁姆的生命，千钧一发之际，阿鲁姆带着法尔西昂出现在了她的面前。在两人的合力攻击下，终于打倒了多马。战争结束之后，她以巴伦西亚王国王妃的身份辅佐着年轻的国王阿鲁姆，为了新生王国的建设而努力着。

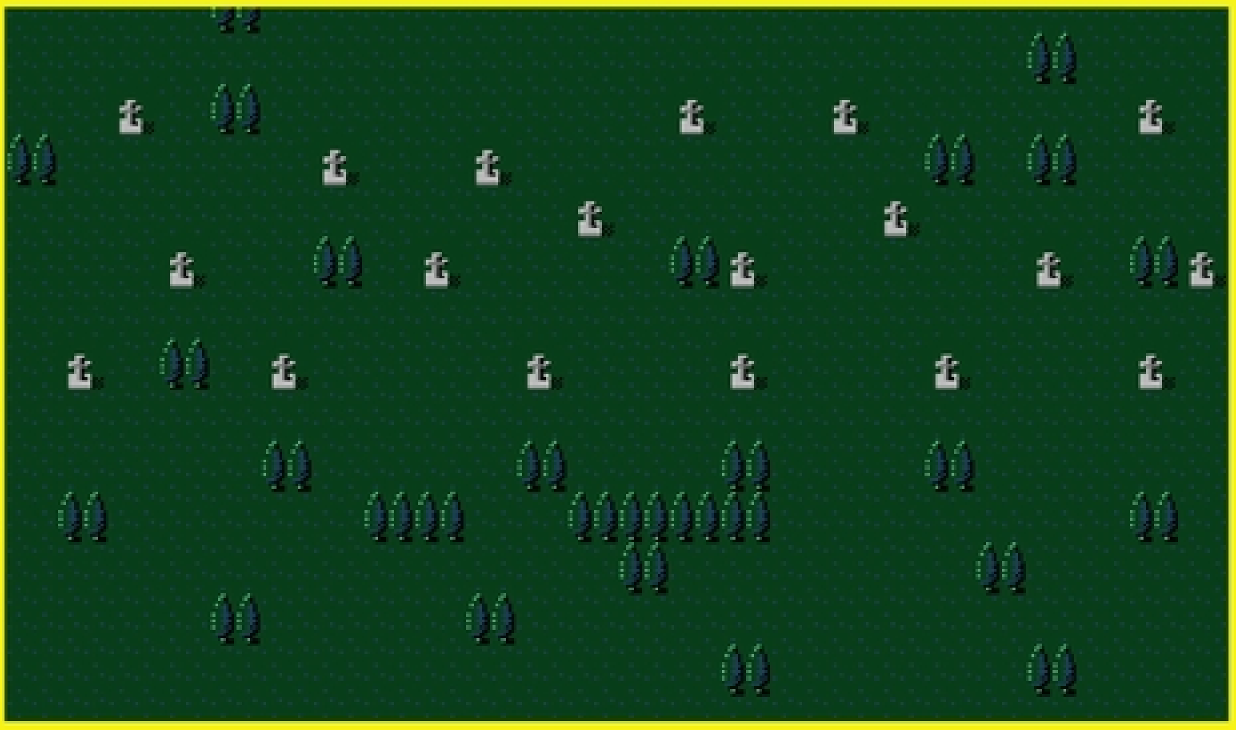
塞巴（Savor）　职业：雇佣兵



一个偶然的机会，在诺梵岛的港镇酒吧里喝酒的他遇到了塞利卡一行人，不知道出于什么原因，当为了能够平安度过大海的塞利卡提出要雇佣他的时候，他很爽快的答应了。由于此时塞利卡的队伍里都是魔法师，而且在实战经验上也有着欠缺，因此身手敏捷，拥有着丰富作战经验的塞巴在之后与海盗的几次战斗中发挥了非常重要的作用。传闻，他曾经和同样身为雇佣兵的卡姆依和杰西是旧识。另外，据说他在这次战争中与一名女性坠入爱河，战争结束后就与她结合了。

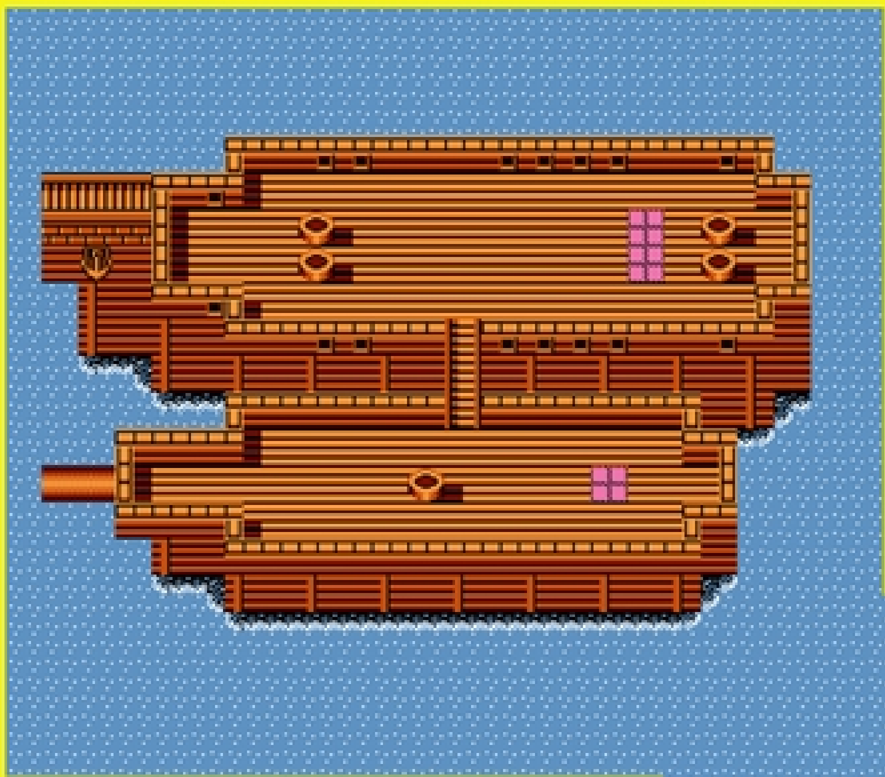
战斗

第一战基本没什么难度，注意利用地形，坟墓同样有增加回避率的作用，效果是60%，要高于森林的附加值。由于セリカ要尽快到LV5修得エンジェル便于对付うみのほこら前的龙尸，而ジェニー在LV4时修得的召唤魔法也可以在战斗中起到不少作用，所以经验就多让些给她们吧。另外打倒僵尸有机会得到钢盾，相对传说中的太阳枪月光枪的获得概率要大得多。



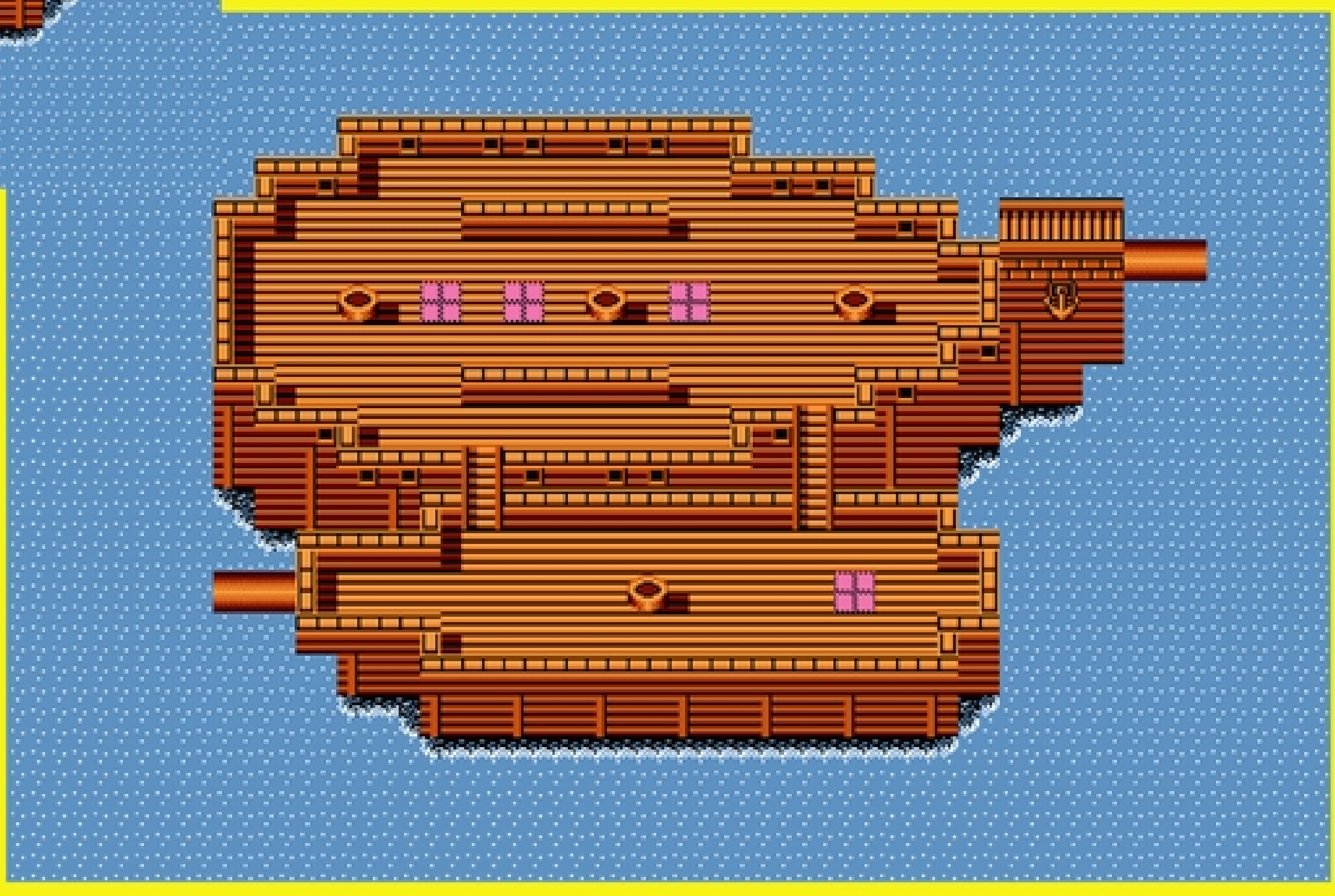


战斗－敌方：盗贼×6、弓箭手×1

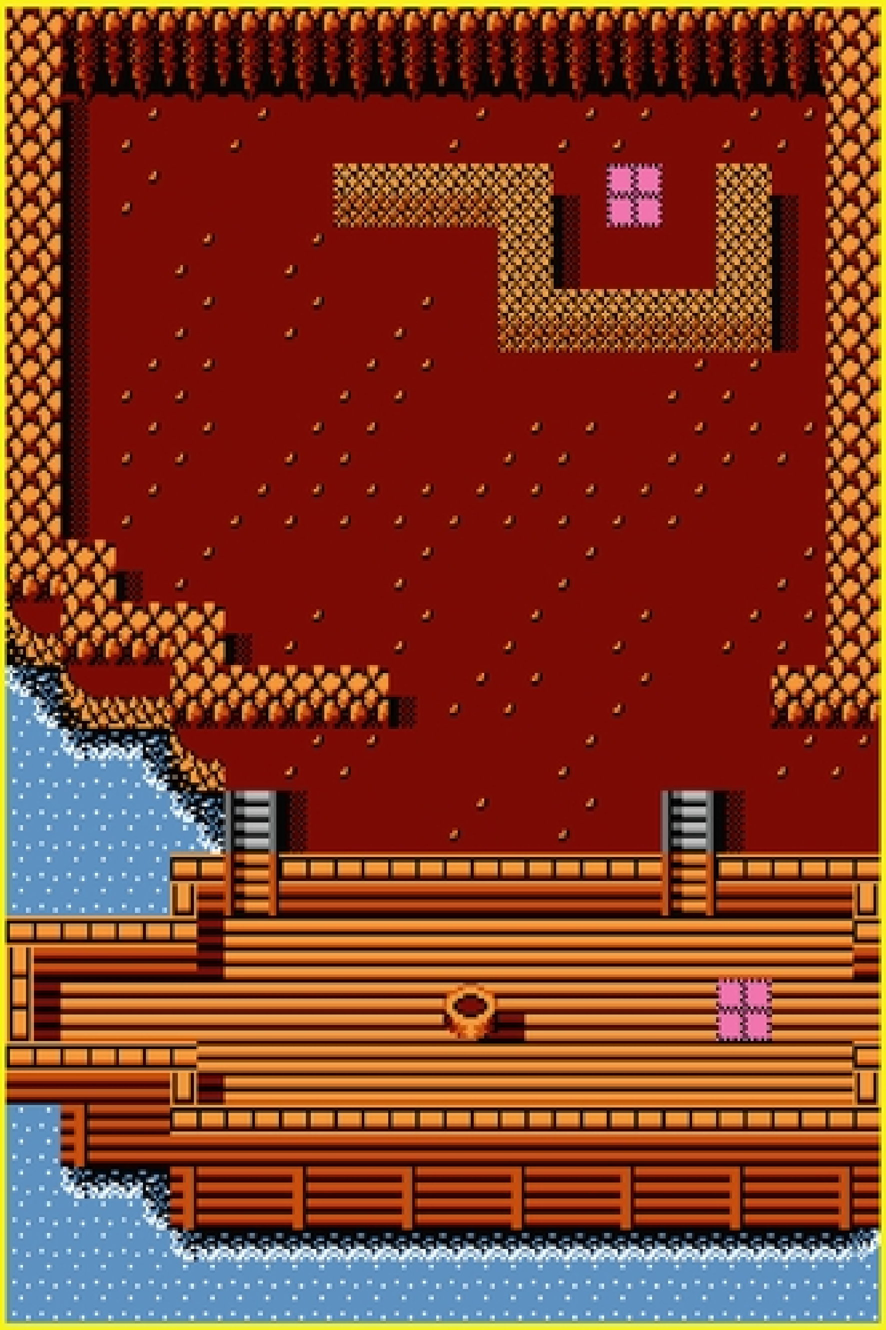


首次出现海战，难度不高，只要守住梯子一端逐个将敌人击败即可。与アルム方第4战的敌人基本相同，比较棘手的是装备了皮盾的佣兵。第一回合全军向右侧移动，避免左侧通路进入过多的敌人，同时右侧敌人过多会阻塞道路可以防止他们血少后撤退。第二回合用3个魔法师围住与梯子最近的一格甲板作三面包围状，因为敌方佣兵的行动顺序排在第二，所以第3回合开始我方的4个魔法师刚好都可以攻击到他，打倒佣兵可得到防+3的皮盾。





战斗

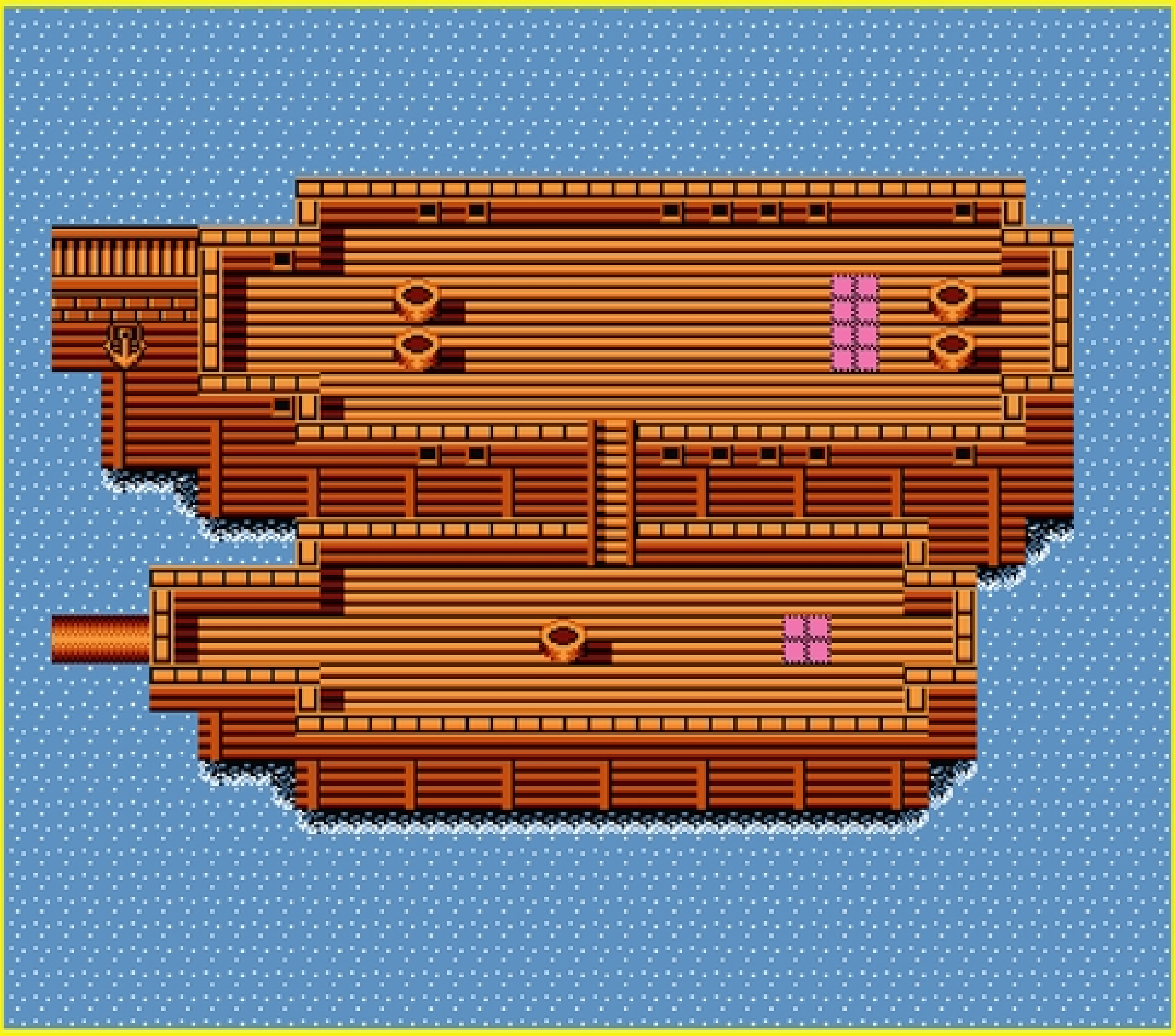


敌人的能力并不是很高，难点在于要保证3名NPC的安全，如果阵亡即不会加入。这里有一个小技巧，进入战场后在没有对我方任何一名角色下达命令前打开菜单会随机出现撤退指令，再次进入战场NPC会消失，但过版后他们同样会加入，不会有损失。如果不喜欢撤退可以给セリカ装备皮盾，要她冲在最前面，尽量引一些敌人过来，我方其他角色守在梯子处即可。NPC在体力过低时会来我方船内的回复点，虽然我方角色可以用魔法为他们恢复体力但如果没有危险还是不要了，不然体力恢复后他们又会冲上去……BOSS虽然是有头有脸的人物但能力不高。





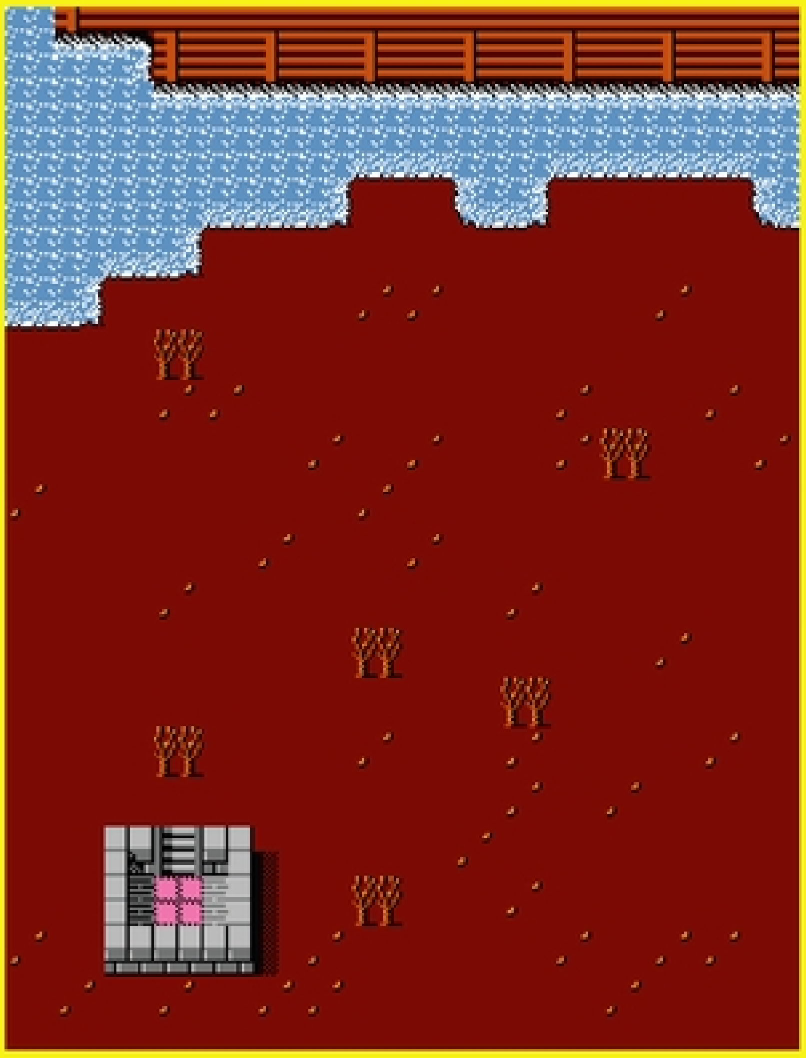
战斗



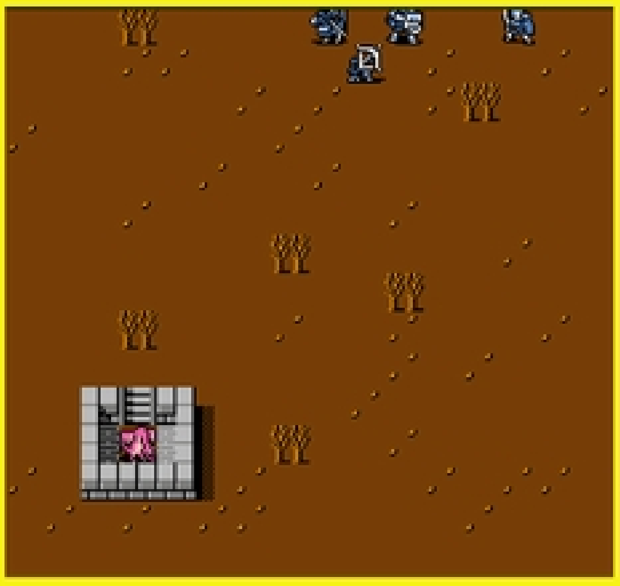
敌方是一名祈祷师，能力较强，メイ和弓手的1～3格攻击可以削弱对方体力，重甲和カムイ由于魔防很低就帮助清理僵尸吧……打败祈祷师可以获得很多经验，如果セリカ还没有修得エンジエル尽量要她给予对方最后一击……



战斗

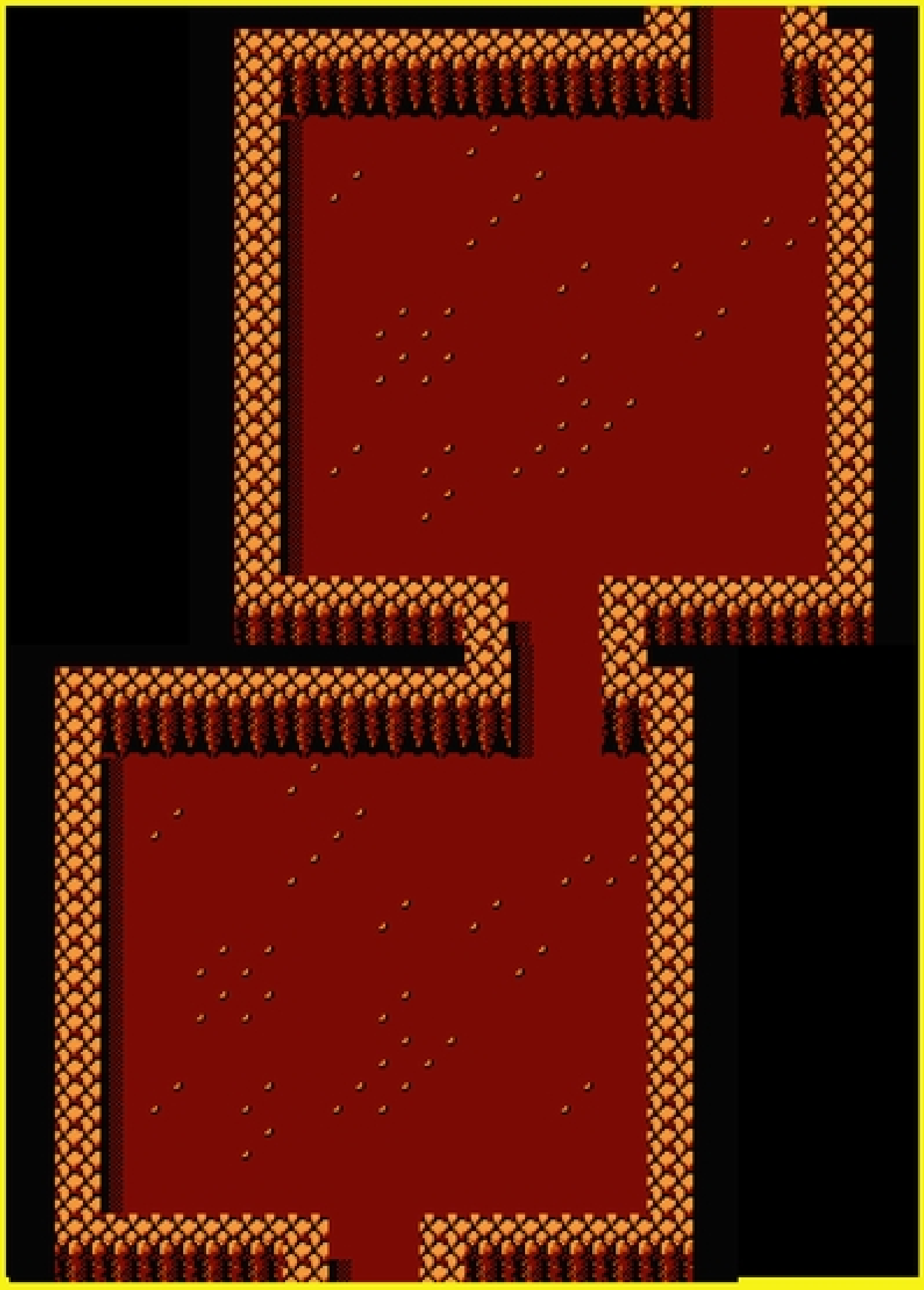


敌方是一条能力很高并且带着圣戒指的龙尸，可以要重甲去引它出来，セリカ装备皮盾跟在后面，龙尸向右上方移动的极限距离可以到达一个树林的左边或下边，要重甲站在其中一个位置，龙尸出来要后セリカ在树林里用エンジエル隔空攻击。打倒龙尸可得到圣戒指。





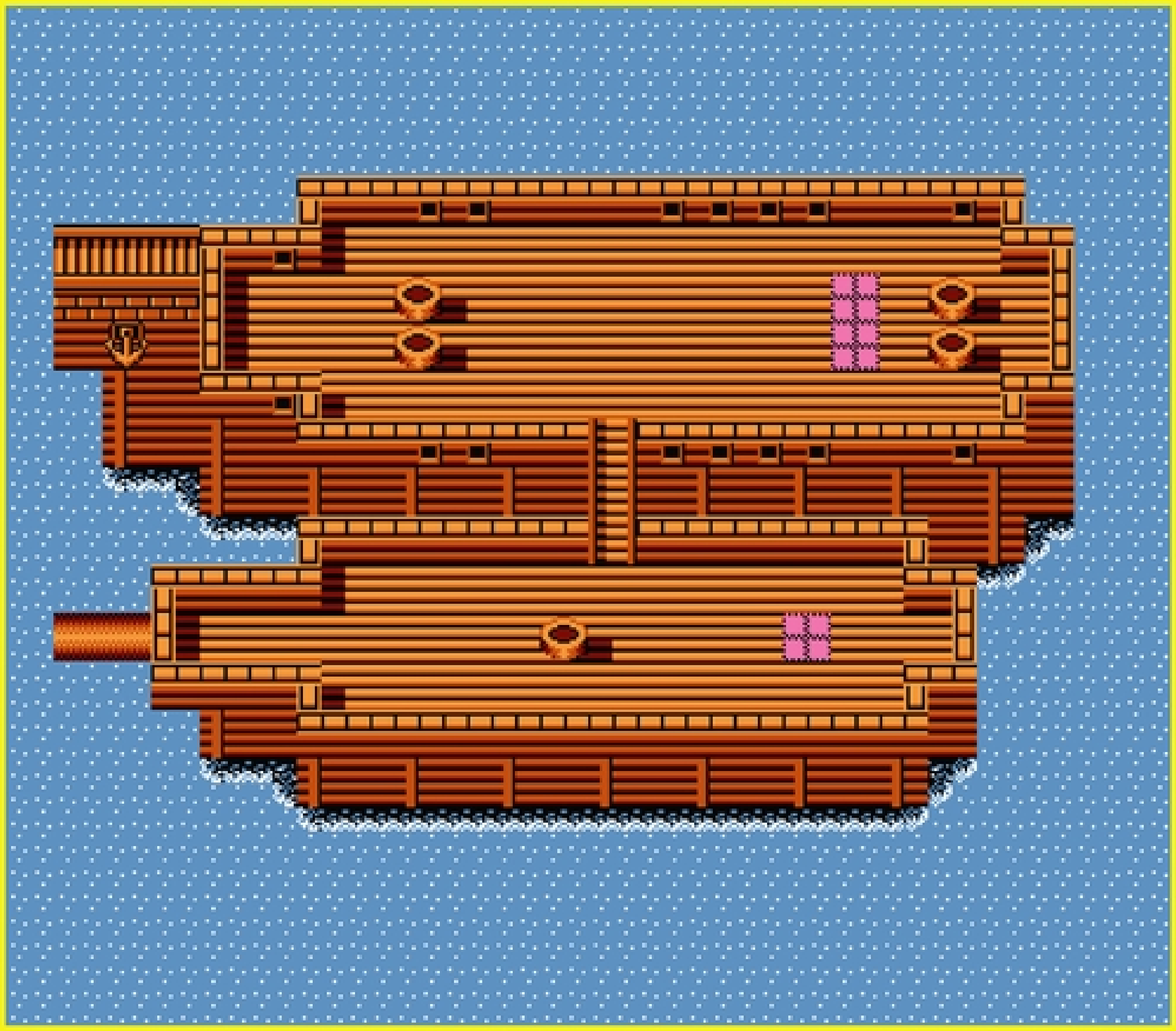
战斗



里层洞穴能力高的敌人不少，比较安全的方法是进入战场前把重甲调在队伍中的第3个，进入战斗画面后要他向上移动，引开两只蝙蝠和两个骷髅，其他人向左移动注意不要进入蝙蝠的攻击范围，之后逐个击破就是了。过版后可得到对怪物特效的圣剑，装备者每回合会恢复5点体力，需要说明的是，即使不可使用剑系武器的角色把圣剑带在身上每回合同样会恢复体力，其它带有恢复体力效果的武器有同样的作用。



战斗

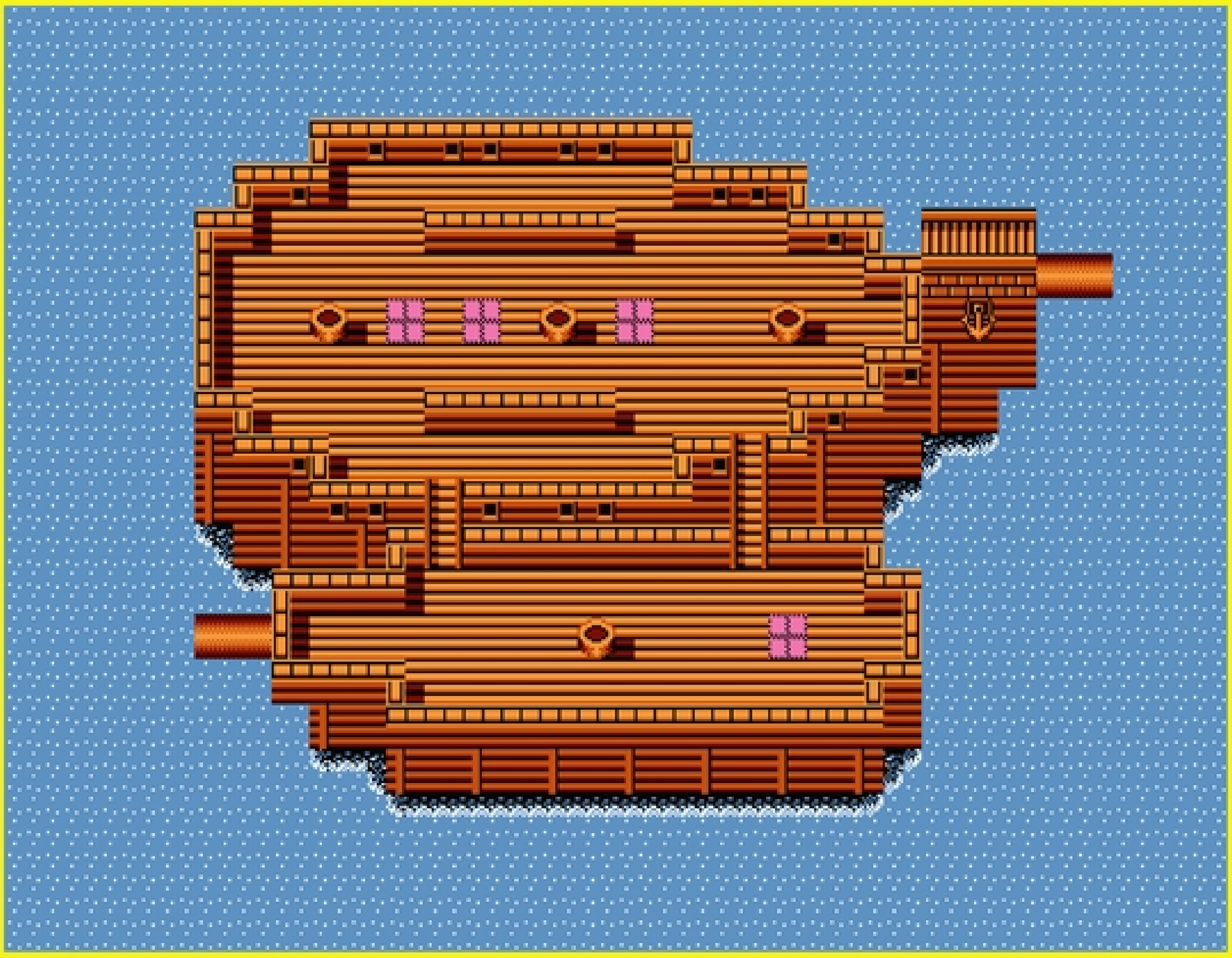


没什么难度的一关，敌人都是送经验的，把重甲放在楼梯口，世界清净了～



战斗

同样没什么难度，由于敌人全部是魔法师，魔防较低的重甲和カムイ就坐板凳吧，虽然弓手的魔防也很低但1～3的远程攻击还是可以占到不少便宜的。※另外在进入索非亚前如果アルム方有未说得的角色セリカ有机会说得成为二队同伴，雷剑和骑士杀手可以用相同的方法得到。







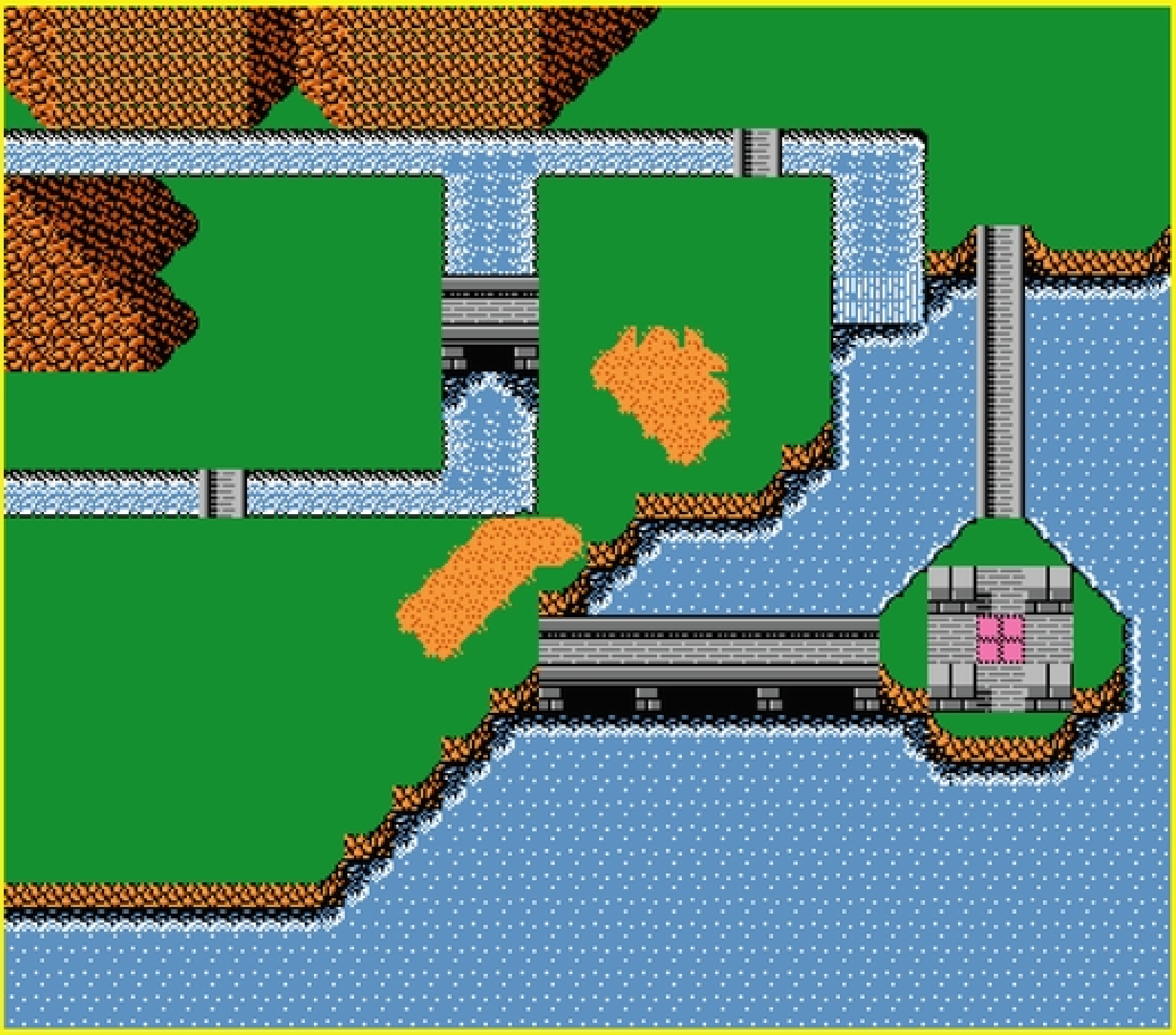
第 3 章 解放戰爭



从第三章开始，要控制雅木和茜莉佳两方面的部队了。雅木方：等级比较高的话应该比较容易，第一战是敌人的重铠，骑士，弓兵，妖术师等混合部队，数量比较多且分散，以原地防守为主，在第一章结束时拿到的骑士枪（ナイトキラー）会很有用。



茜莉佳（Cellica） 职业：神官战士

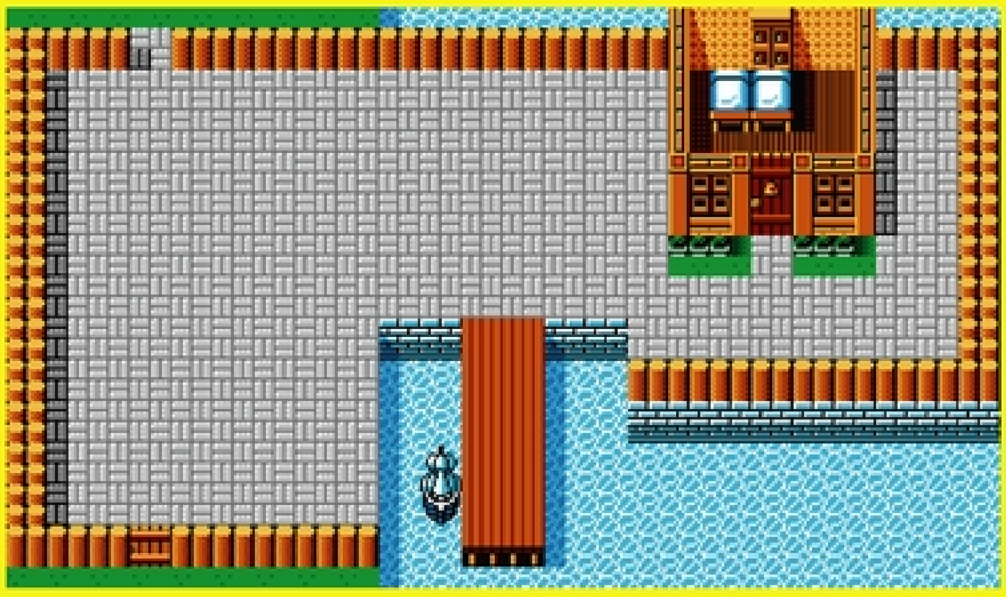


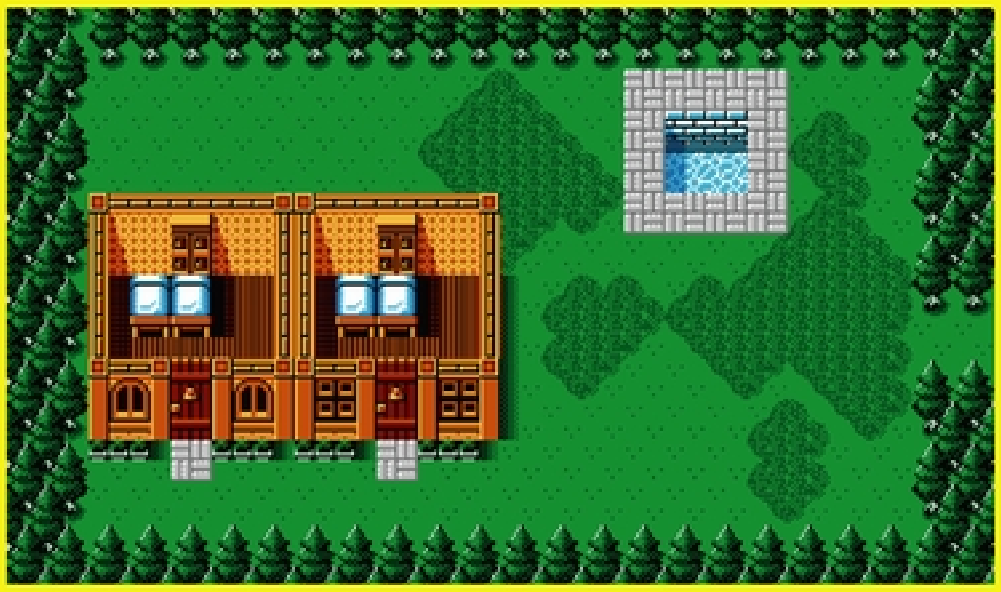
一开始就是硬仗，本关飞马骑士中的两位帕奥拉（パオラ）和卡秋娅（カチュア）会作为NPC身份登场，虽然她们的能力还不是很强，且所处的位置离我方主力较远，但由于她们分别持有投枪（てやり，可间接攻击）和天使戒指（てんしのゆびわ，每回合自动回复HP），因此暂时也不会有生命危险。战斗开始后，我方被分成两批，位于河边的同伴应利用弓箭手和魔法师的间接攻击配合其他人迅速消灭对岸的敌人，而位于地图上方的人员则要负责支援和保护飞

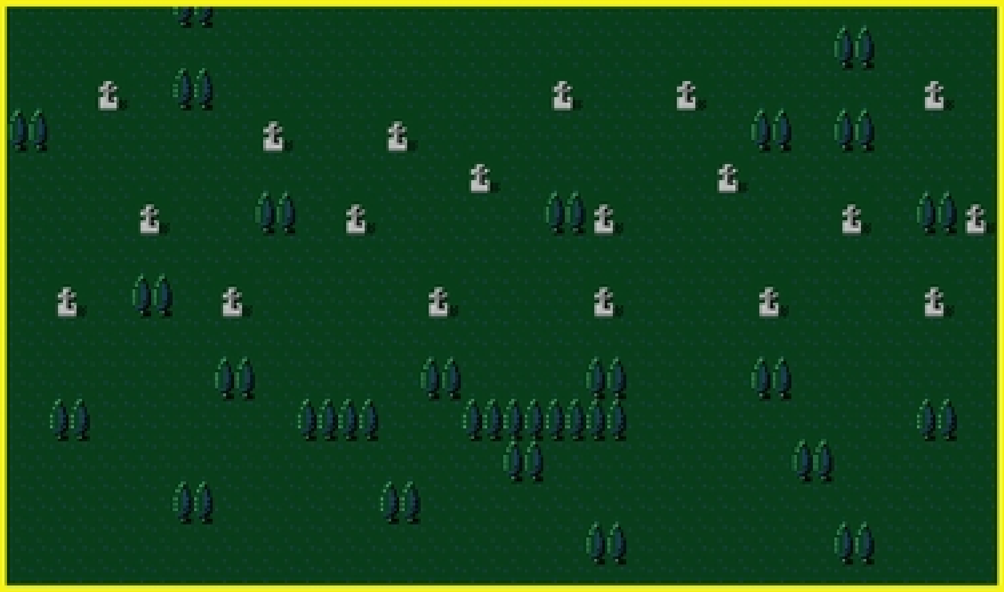


马骑士两姐妹，需要注意的是左侧的桥需要派强力队员优先占据。

战斗、情节



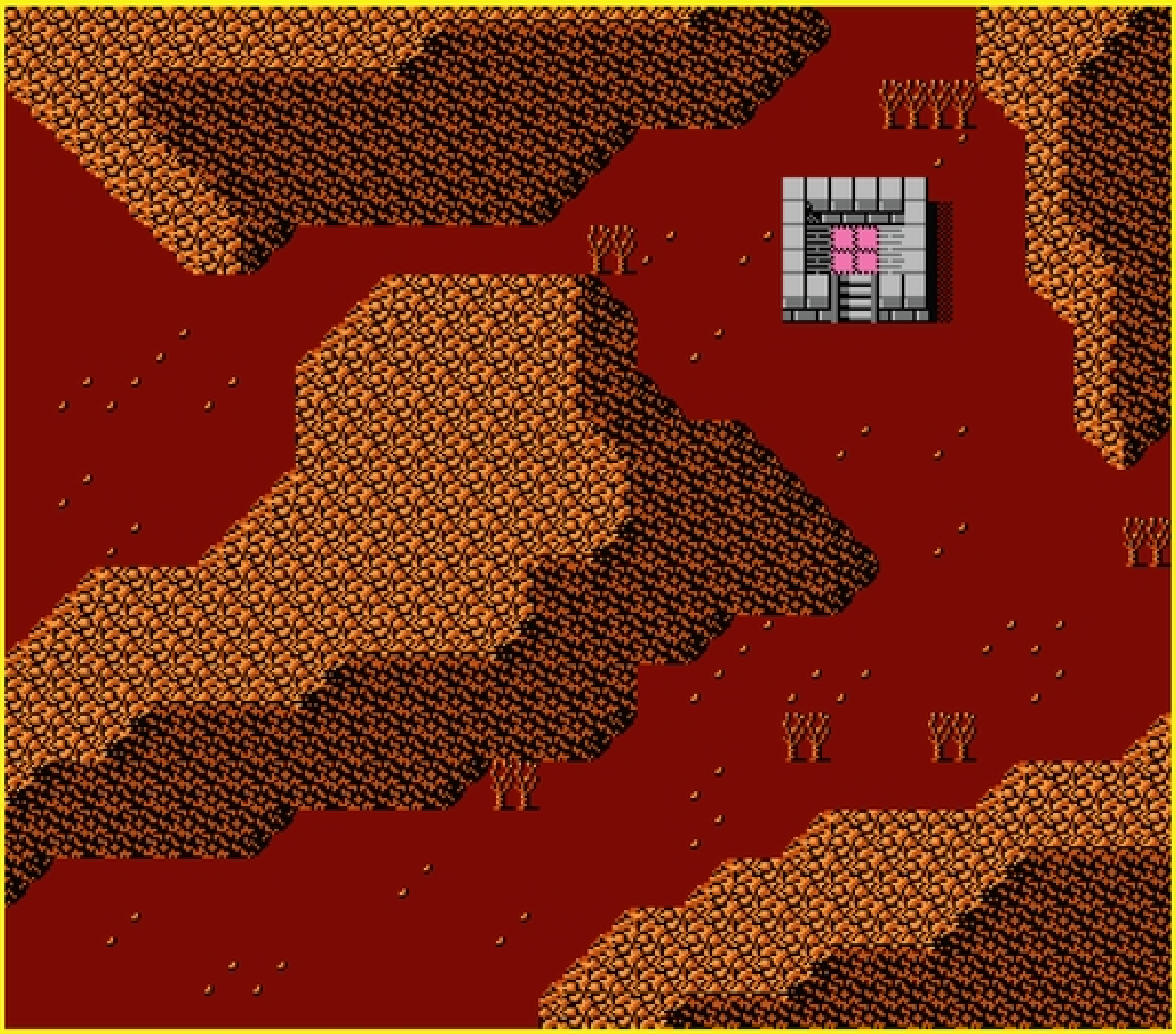




在南边的村中和帕奥拉、卡秋娅对话可使两人成为同伴。在西边的村中可以收到LV10的最强村民阿特拉斯（アトラス），不过这么高等级感觉有点浪费- -）。
没什么难度，不过这里的敌人并不是固定的，有一定机率会出现7僵尸，3木乃伊的组合，其中击倒木乃伊可以获得大量的经验值，建议在此将帕奥拉的等级练到LV12

战斗

本关的难点在于手持黑暗剑的剑士，防御力弱的同伴千万不要和他正面交锋，否则会被他像切菜似的做掉，这里推荐一种打法：本关的地形有点类似第一章的第四战，Boss剑士也会从山中绕过来攻

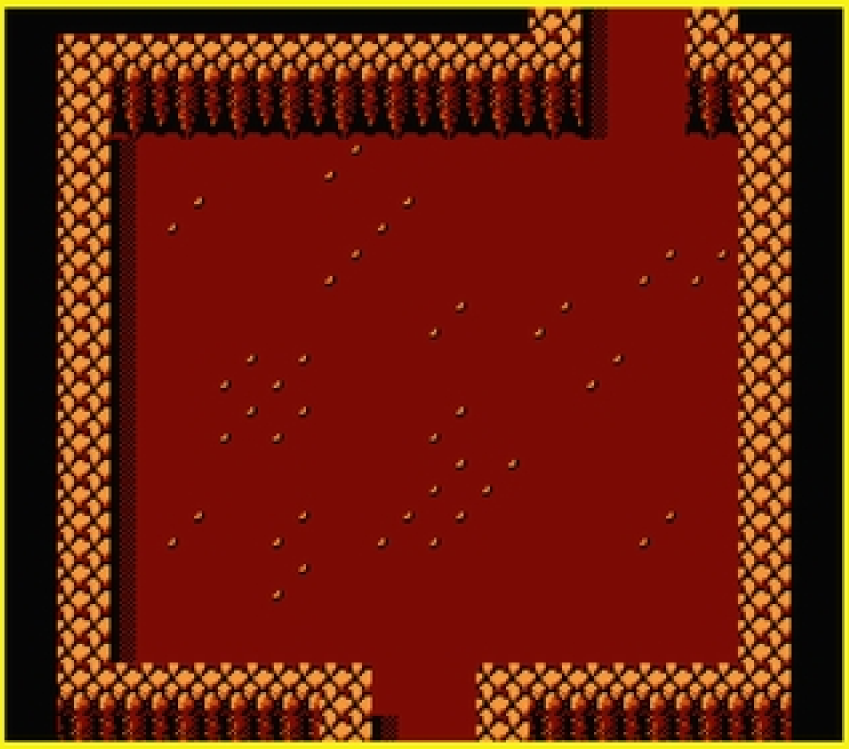


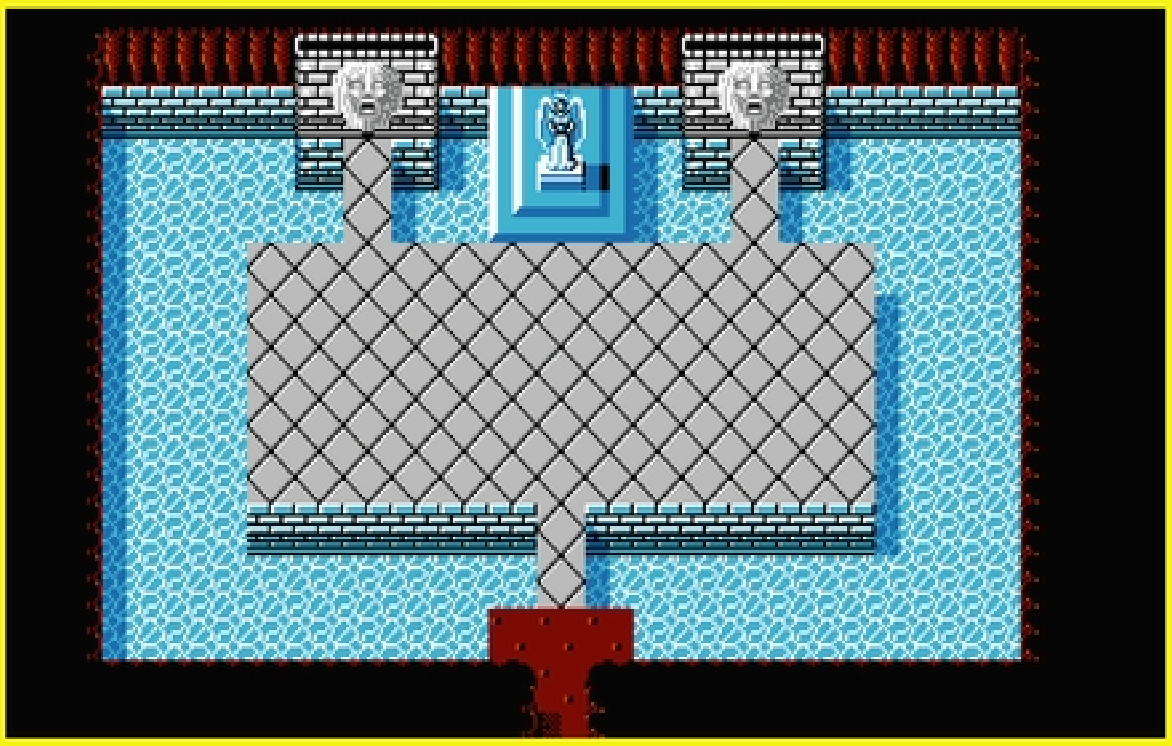
击，这时派我方的魔道士用雷电魔法（サンダー，射程1~3）去迎战，由于在山中，他每次只能移动1格，因此利用射程优势边打边跑很快就可以击败他，他连出手的机会都没有。要注意黑暗剑虽然攻击力强大，但有一定机率会误伤自己，要小心使用。其他敌人应该没什么难度。

战斗

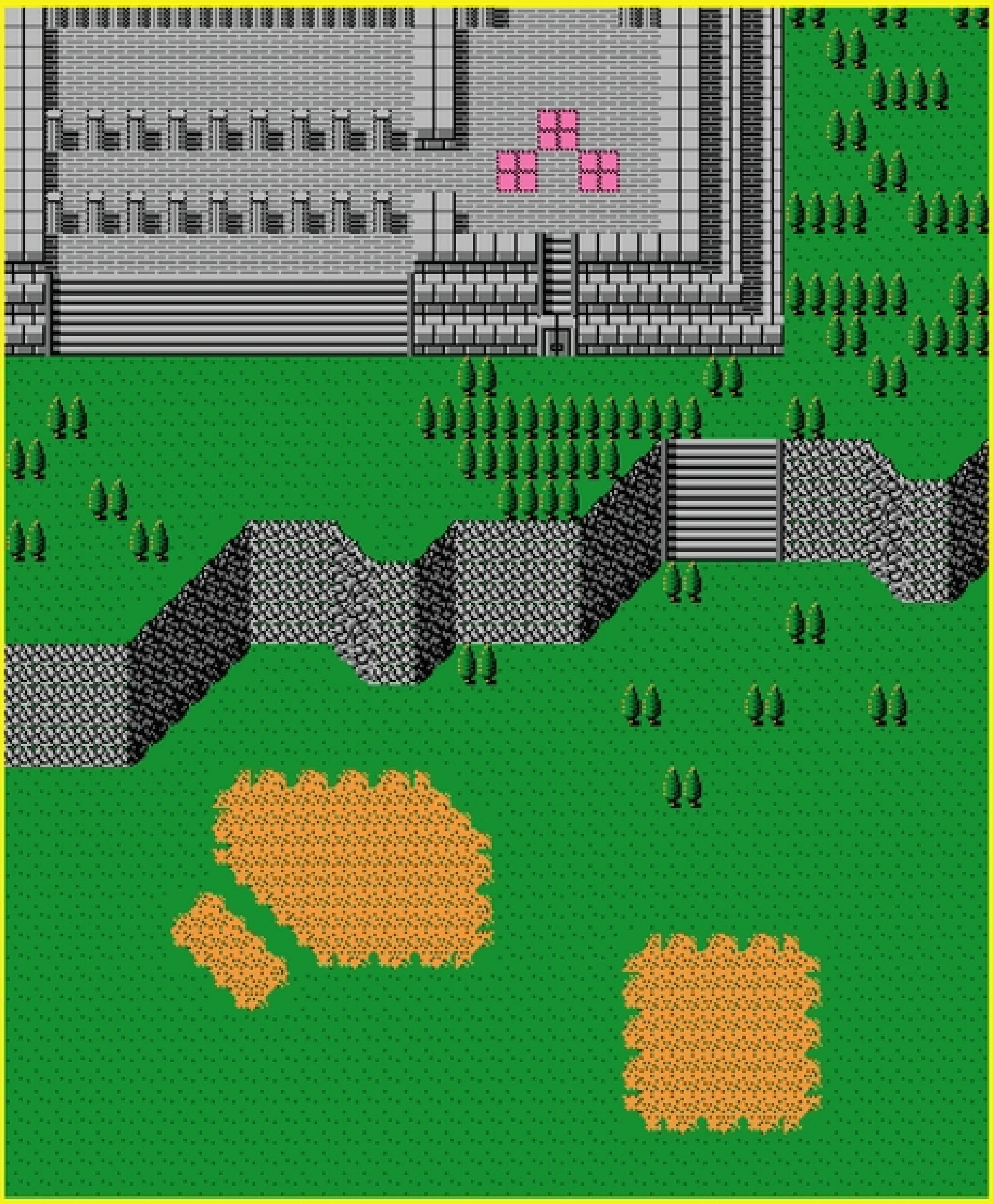
地洞对手是3条尸龙，攻，防，移动都非常高，一定要小心，阵形务必保持紧密，强的同伴要围住弱的，这里用希利佳的天使魔法以及圣剑攻击会十分奏效，总之要速战速决，尽可能用间接攻击。

*这里的狮子头像可以用来复活阵亡的同伴（无论是雅木方还是希利佳方，因此可以用来调动人员），另外别忘了将飞马骑士转职成F骑士。



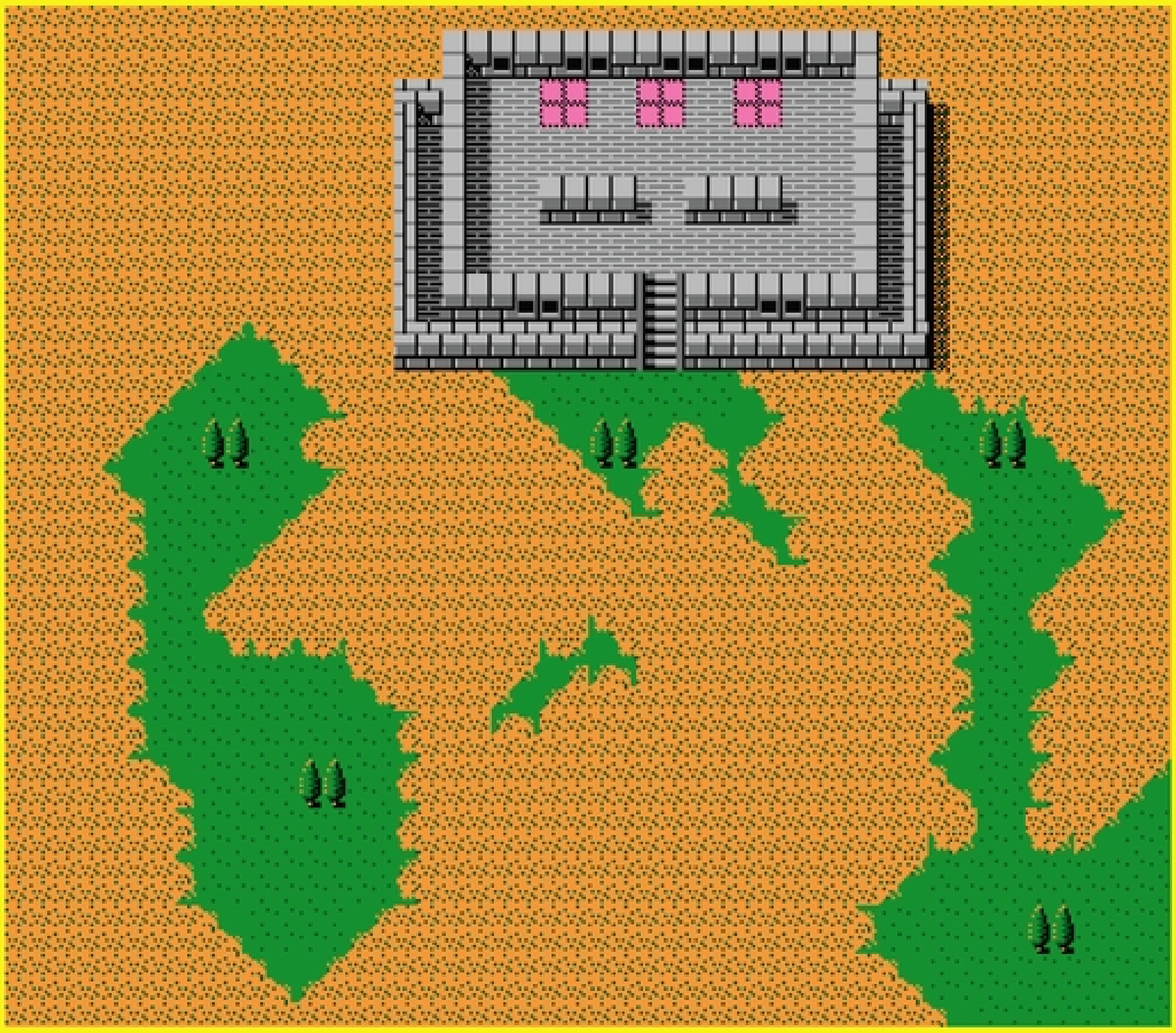


战斗－敌方：盗贼×6、弓箭手×1



本关的BOSS召唤师会疯狂召唤石像鬼，很麻烦，不过只要有我们的F骑士在，一切就搞定啦^^，冲吧！

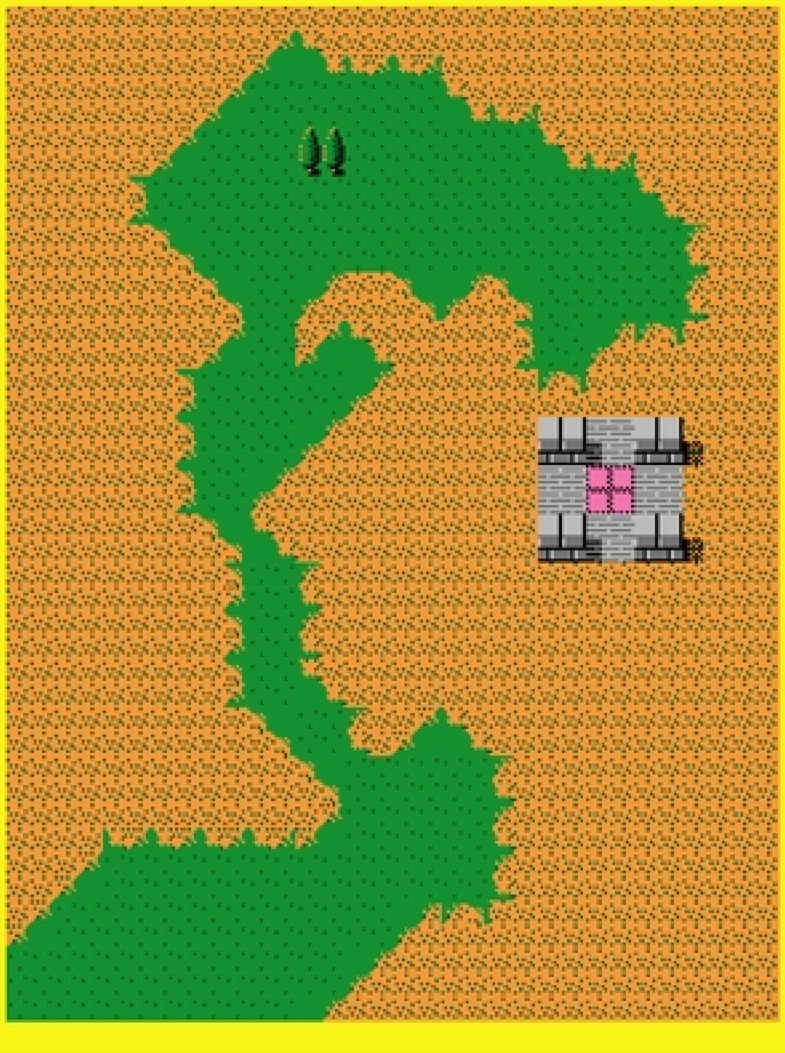
战斗



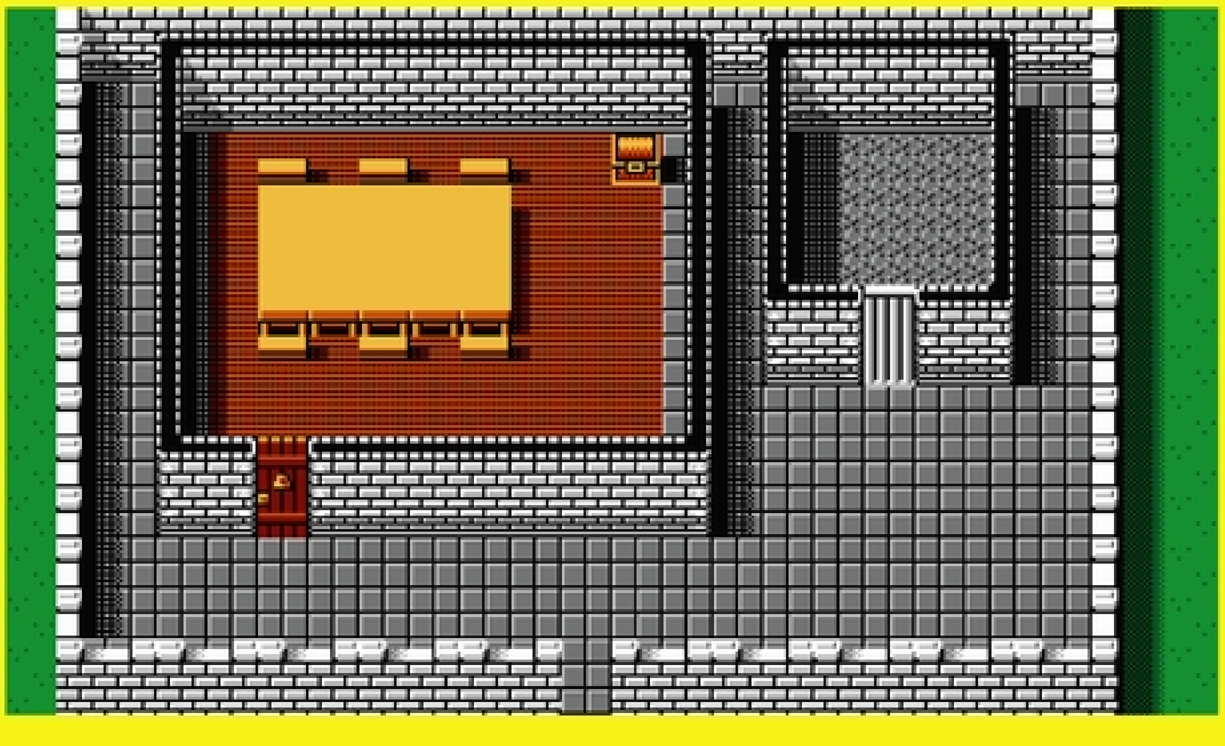
又是比较麻烦的一关，敌方BOSS狙击手手持钢弓，稳稳地做在要塞里，周围还有弓箭手和魔法师助阵，防守极其坚固，而且由于沙漠地形的限制部队的前进会相当吃力，这时就要考验玩家的耐心了，千万不要贸然让飞行部队往里冲，孤军深入的结果只能是得不偿失。行进过程中可以先干掉外围的敌人，等全员接近要塞后再发起全面进攻，可用F骑士先解决掉BOSS，再让剑士，主角，重甲等冲进要塞屠杀弓箭手，当然魔道士也可以隔着墙挑血少的打，这样里外配合很快就能过关。

战斗

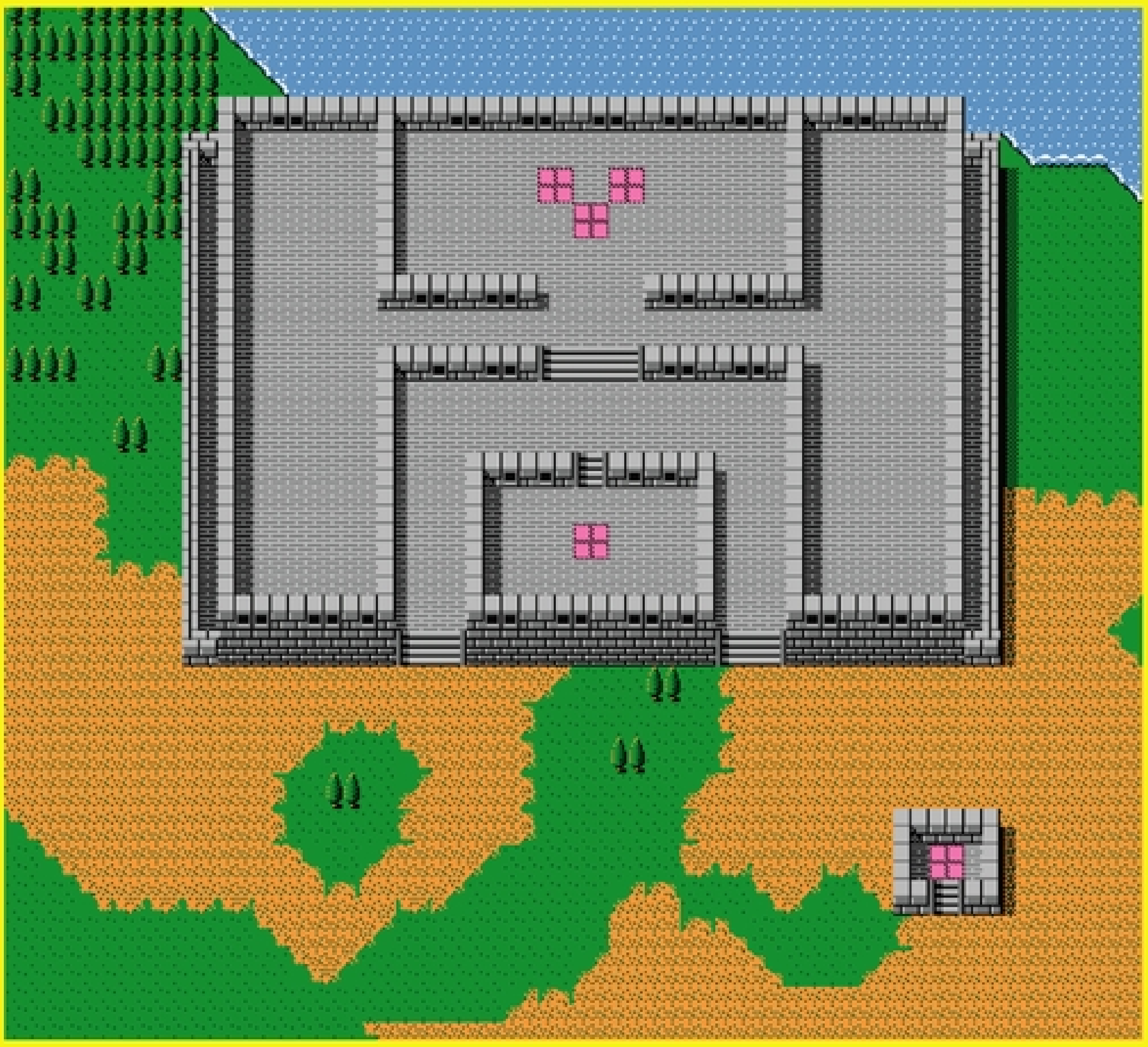
又是沙漠地形，真麻烦，移动时要算好距离，由于本关的敌人大多是佣兵和剑士，正面交手有一定的危险（说不准什么时候给你来个必杀，你就欲哭无泪了）。最好的办法是用防御高的同伴挡在前面，魔道士们在后面发挥，来一个消灭一个就简单多了，注意BOSS迪恩手中持有勇者之剑（ゆうしゃのけん），必杀率惊人，一定要小心啊！！（收迪恩的情况敌人换成了女魔道士）



在要塞内和佣兵杰希（ジエシー）交谈可使之成为同伴。
※此时会遇到2选1的分支，剑士迪恩（ディーン）和女魔道士索妮娅（ソニア）只能择其一，打倒其一的话另一队会撤退回城。

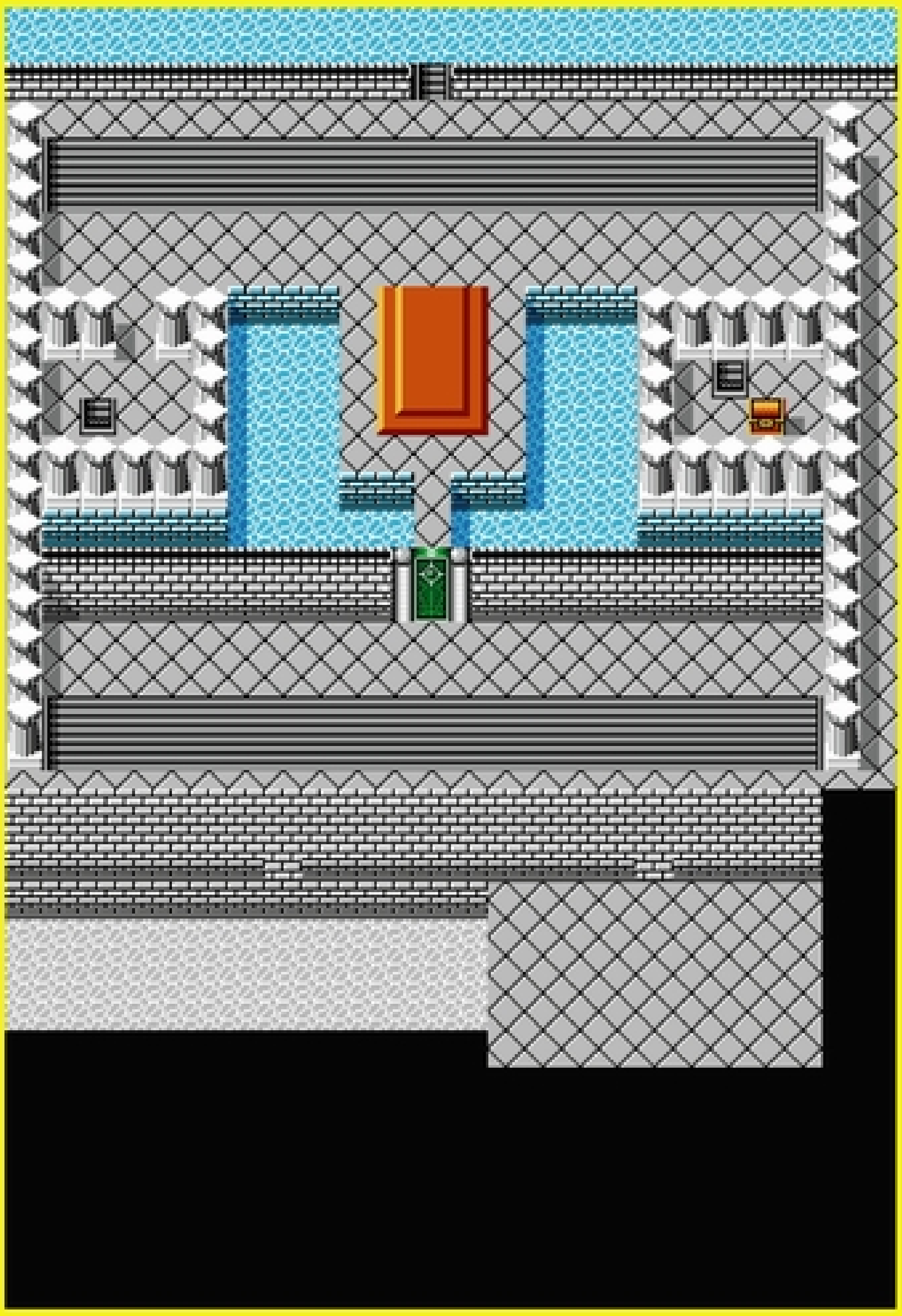


战斗



敌方兵种齐全，弓箭手，魔法师，召唤师，剑士……BOSS吉斯还是最强的魔战士，整体战斗力也达到了700多，要小心了吧。这关的战场很大，先不要急于冲进城堡，应当先消灭两侧的敌人（主要是魔法师和狙击手，否则他们的隔墙攻击很烦），正对面的那个小型要塞里的敌人可以用3格雷魔法或是弓箭手消灭，也可以让F骑士直接冲进去，至于那些冲下来的剑士，用重甲和主角的魔法干掉吧。总之层层推进的战术依然适用，确保把外围的敌人干掉后才能放心地前进。BOSS周围的召唤师最好还是快点搞定的好，不然一大堆的骷髅也不好办。最后的BOSS魔战士,只能用黑暗剑上去砍，其他强人帮着围一下

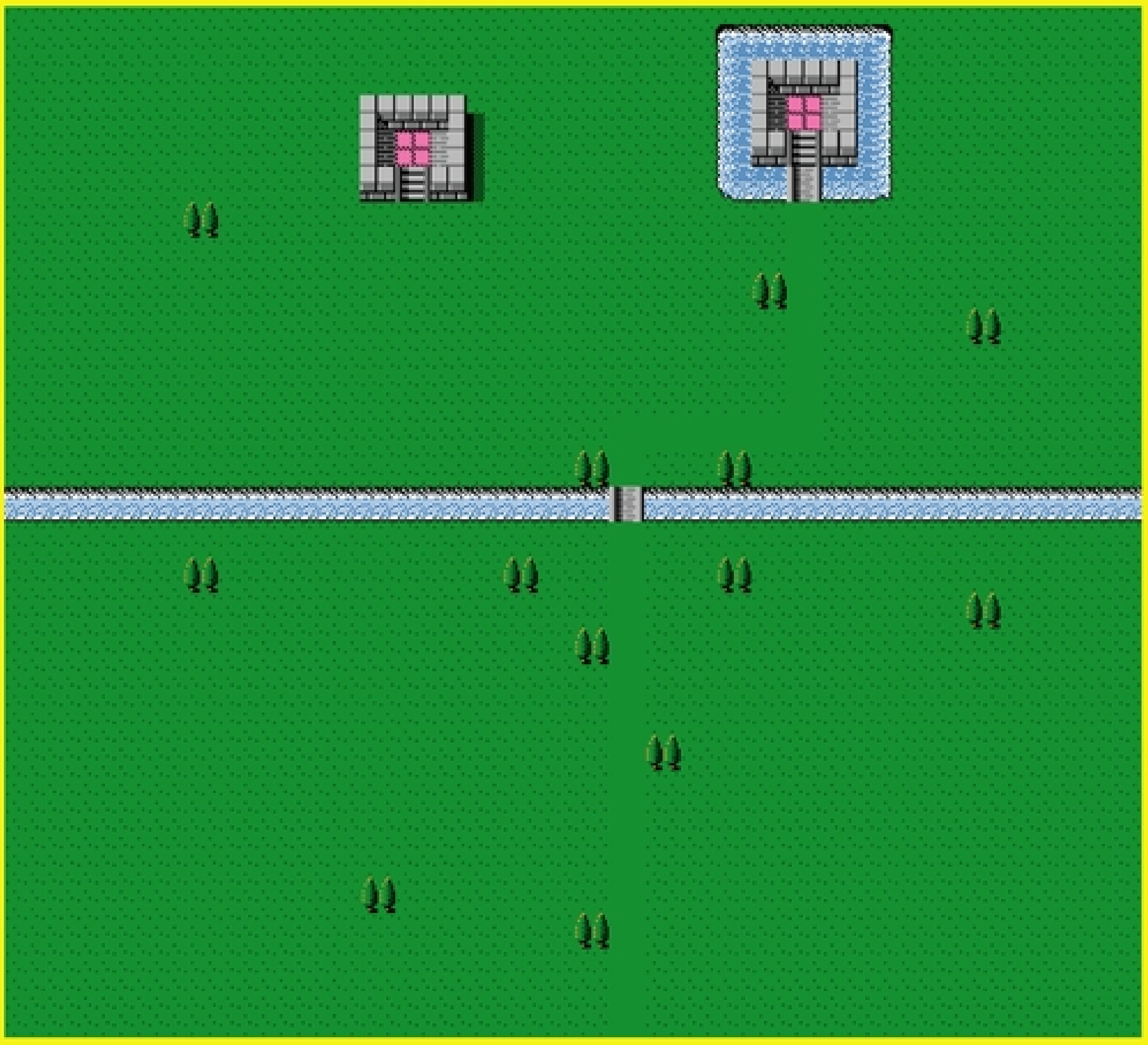
情节



在城堡中可以收到先前所选择的那名同伴。这时可以进去去米拉神殿内打开水闸了，宝箱里可以得到魔道戒指（魔法射程变为5）。

另外，神殿内还有暗道哦（水闸打开后走进去可发现），在里面可以遇到大贤者诺马（ノーマ），这次他可是会加入队伍的^^。

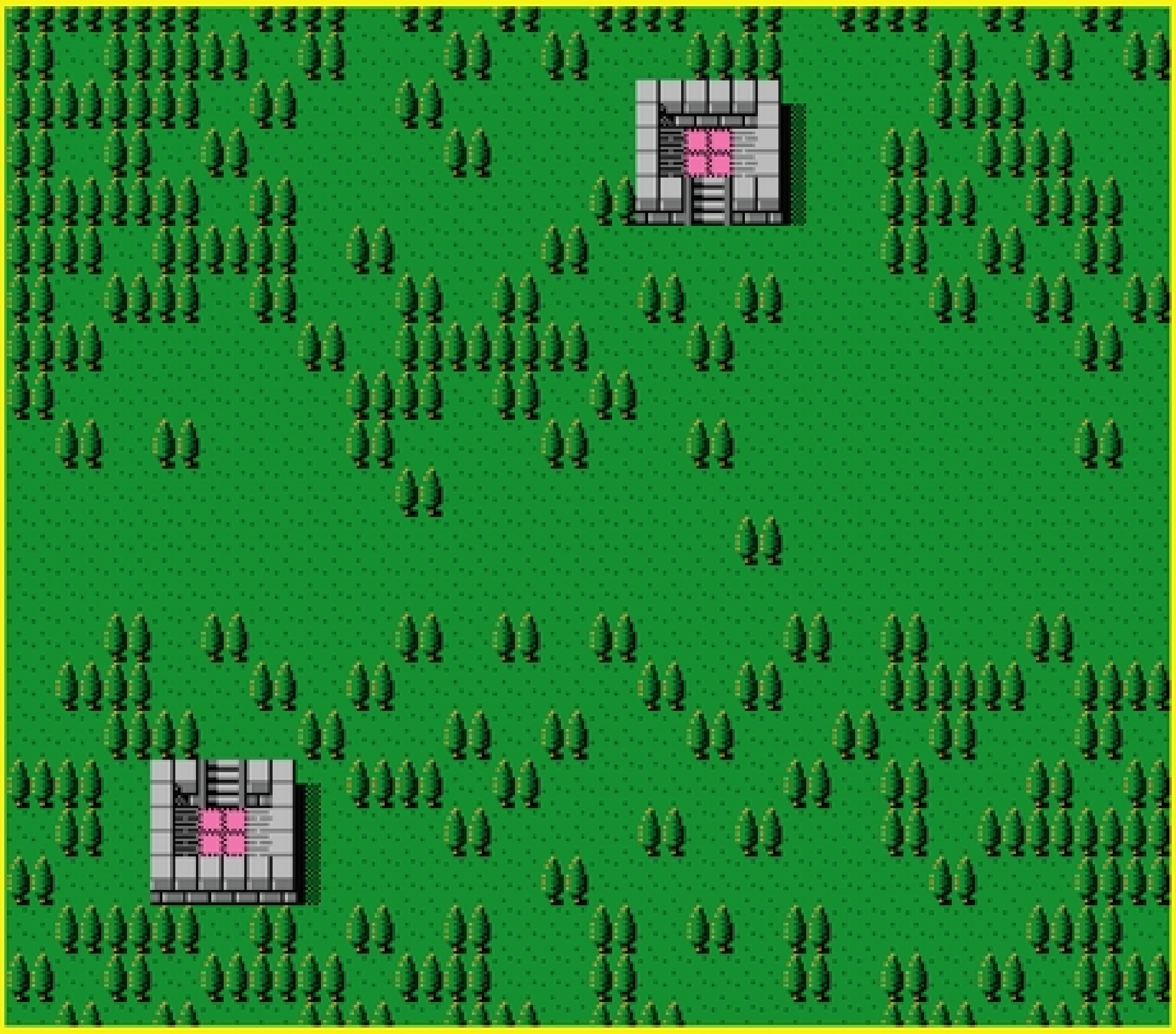
战斗－敌方：士兵×4、弓箭手×2、重甲×3、骑士×4、魔法师×1、女魔道士×1

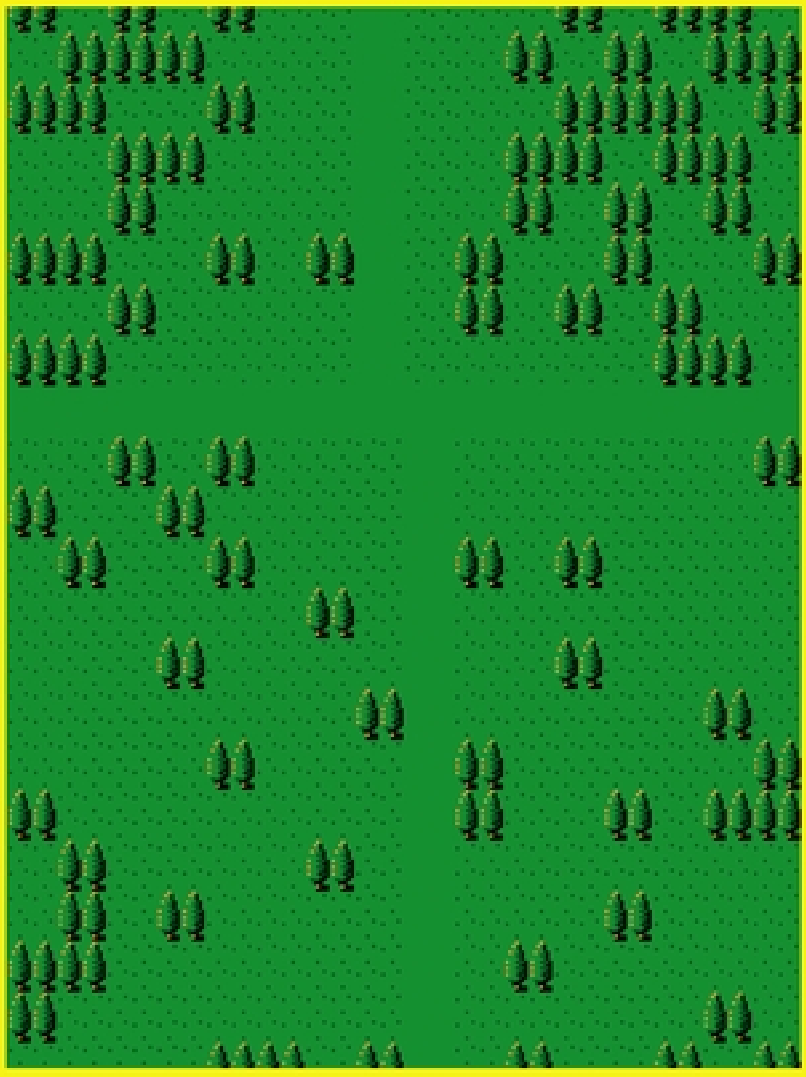


进入第三章了，敌方无论是数量还是等级都比第一章有了明显的提高。本关一开始，所有的敌人都会朝我方涌过来，此时的进攻一定要有针对性，要是被他们聚在一起的话，很容易造成顾此失彼的局面。由于左边的骑士和魔法师相对较弱，因此可派我方的骑士带着第一章入手的杀骑士枪快速朝左边移动，去吸引他们的火力，尽可能让他们远离中路，这样其余同伴可以无后顾之忧地对付中央的敌人。优先消灭弓箭手，对付重甲自然是使用雷之剑或用魔法攻击。这里还要注意的是，上方的那个女魔道士会随机进行自传送，直接攻击到我方，魔防较低的同伴一定要加倍小心。

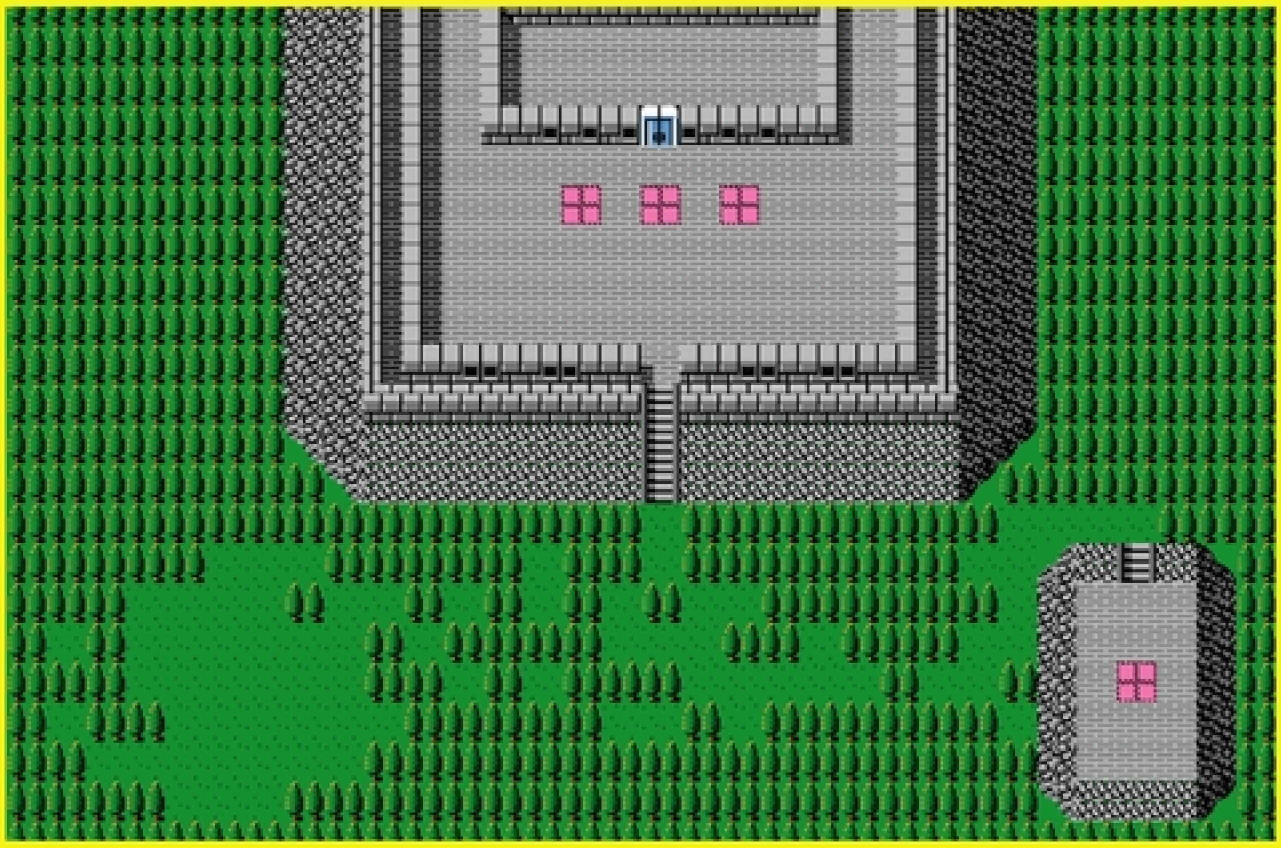
战斗－敌方：魔法师×7　/　战斗－敌方：圣骑士×3

全是魔法师的一关，要注意的是对付他们时，我方的人员不可太过密集，要尽量分散敌方的力量，因为一对一的话我方十有八九会取胜，但要是被2—3个魔法师连续攻击的话恐怕会吃不了兜着走，用修女和飞马骑士去攻击比较保险。顺便提一下，想这种纯法师的版面就是在整个FE系列中也不多见。



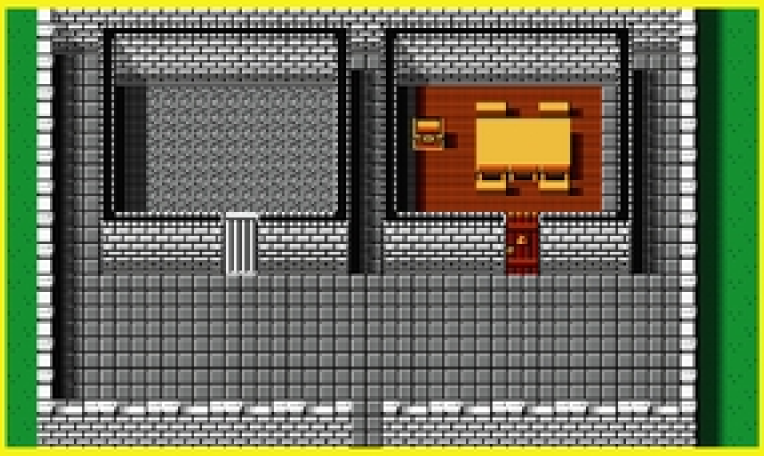


战斗－敌方：重甲×4、弓箭手×3、男爵×1、招唤师×1、魔法师×1

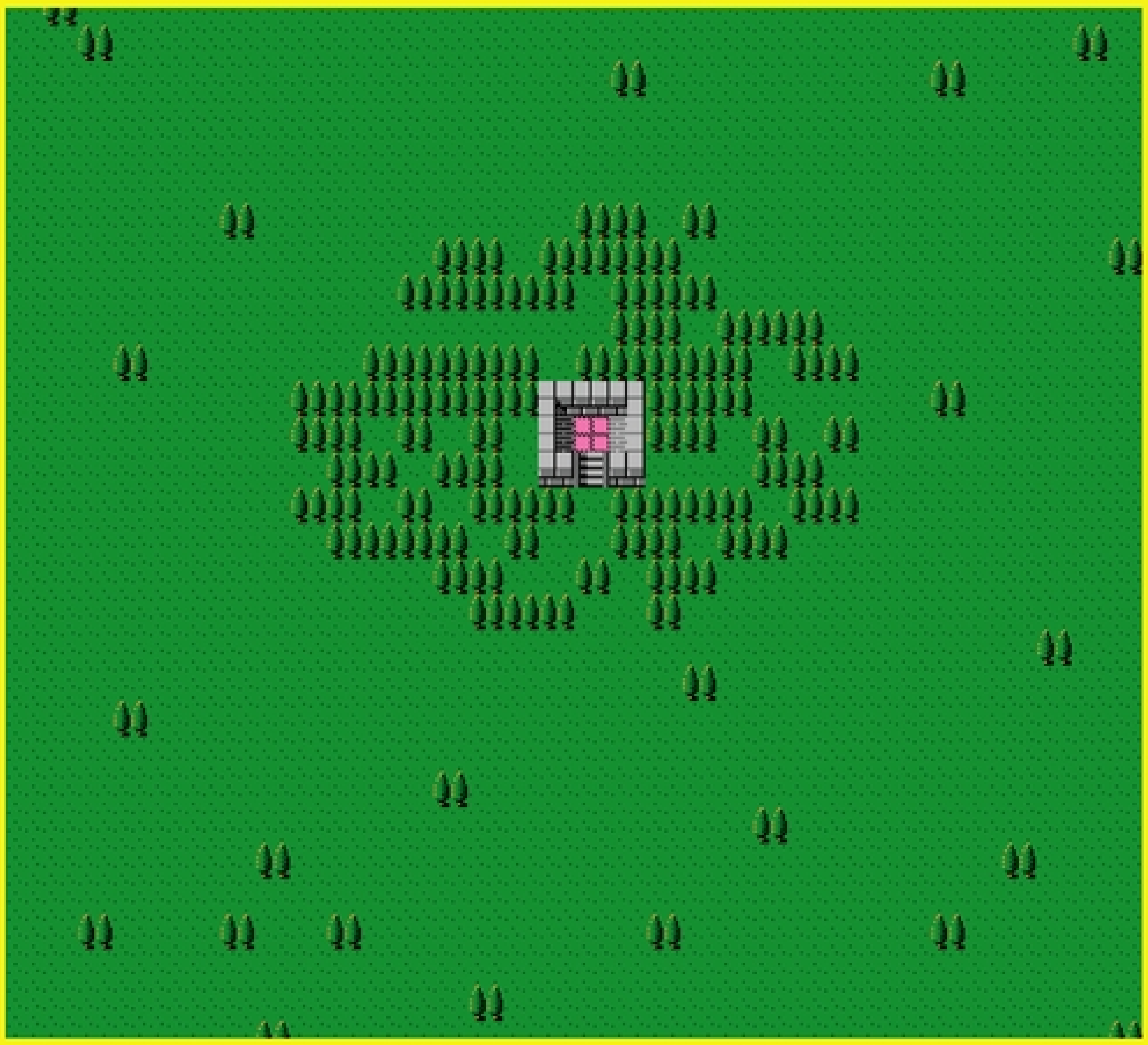


有一定难度，开始时城内的牢房里关着一位NPC圣骑士玛琪尔达（マチルダ），敌方的弓箭手可以攻击到她，虽然她的能力不高，但暂时也不会有生命危险，实在不放心的话可以直接将我方的弓箭手传送过去帮她干掉敌人，而且在牢房里还能攻击到右边的招唤师（必须装备钢弓），一举两得。本关会遇到第一章交过手的男爵德塞，不过此时的他没有装备龙盾，应该不难对付，刚加入的魔道士琉特会强力的エクスカリバー魔法，必杀率高，用来对付本关的重甲再合适不过了。至于城外的那个魔法师，就让飞马骑士去搞定吧。有一点要注意，千万不要过早打开牢房门，否则那个NPC会冲下来，要是被男爵或重甲攻击到可不是闹着玩的。

城内的宝箱里可获得雅木专用的王家之剑（おうけのつるぎ），是一件各方面性能都十分出众的可靠武器。和玛琪尔达交谈可使她加入。

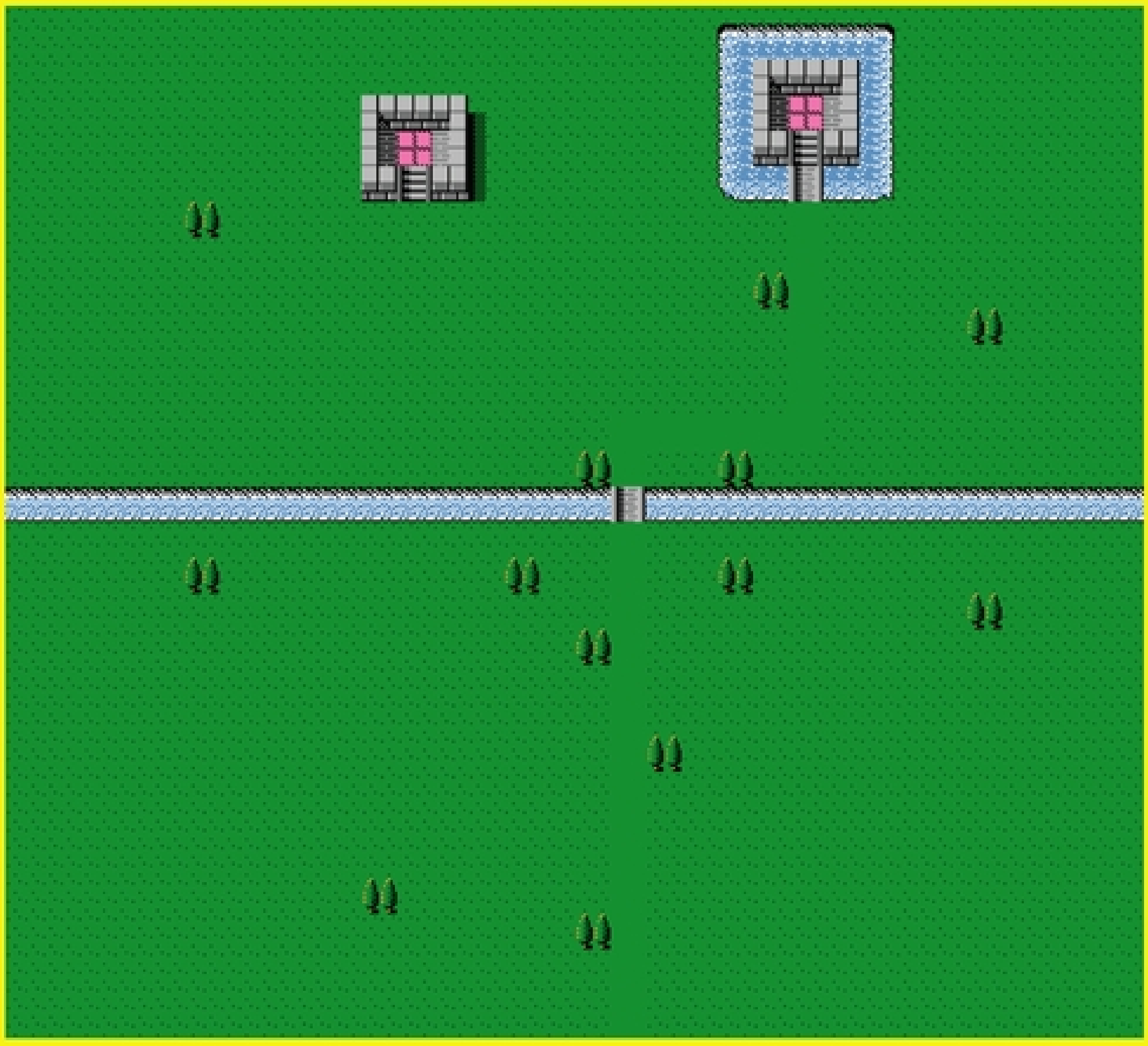


战斗－敌方：骑士×18、圣骑士×2



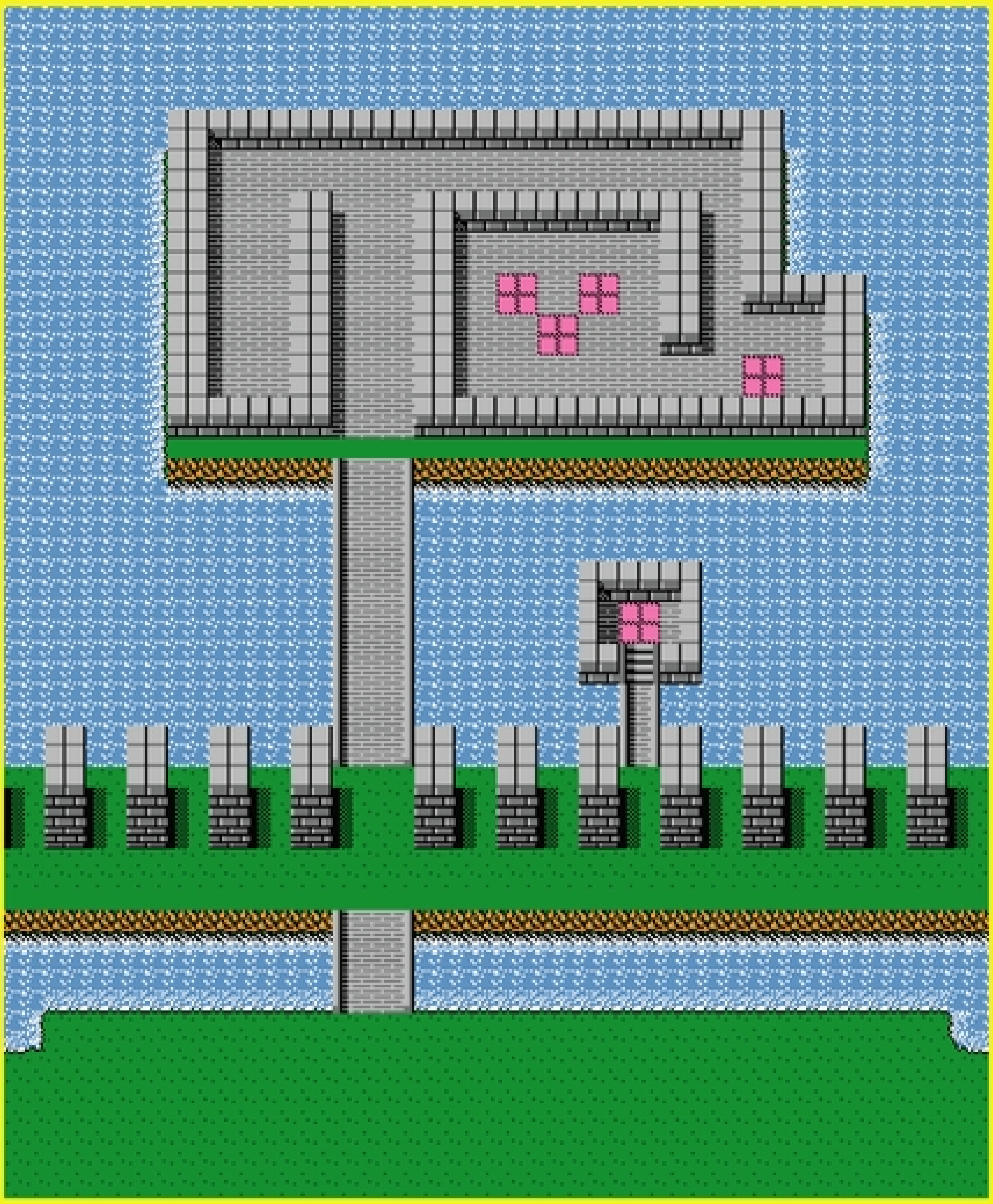
又是全骑士的一关，这次是左右各一队，其中右边那队还有个有脸的Boss，不过他的能力就不怎么样了。注意魔道士可别被围攻了，本来就少得可怜的HP要是自己还大把往外扔的话就死不瞑目了。尽量把攻高防高的角色往前摆，先消耗掉敌方一定的HP，再让弱的同伴捡漏吧。可别让漏网之鱼跑去中央加血，追起来很麻烦的。

战斗－敌方：弓箭手×4、狙击手×3、女魔道士×2、弓骑士×1

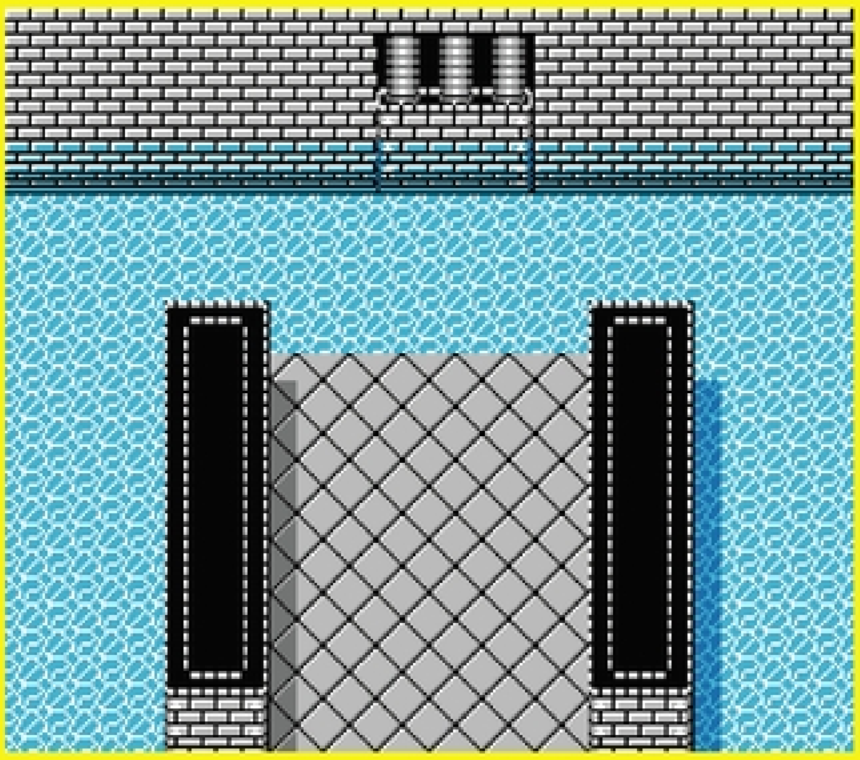


没有什么特别难的地方，注意本关的Boss是一个弓骑士，攻击范围很广，HP低的同伴可别被他偷袭了。

战斗－敌方：魔法师×9、女魔道士×1



又是全法师的一关，本关的Boss会使用强劲的死神（デス）魔法，攻击力非常强，且他所处的位置离我方很远。最保险的办法就是用弓箭手利用射程优势解决他，要不就用最强的角色和他拼吧。只要打倒他，被他控制的女魔道士尤蒂（デューテ）就会清醒并离开战场（前提是她还生存）。其他的敌人就很容易对付了，小心点不会有问题。

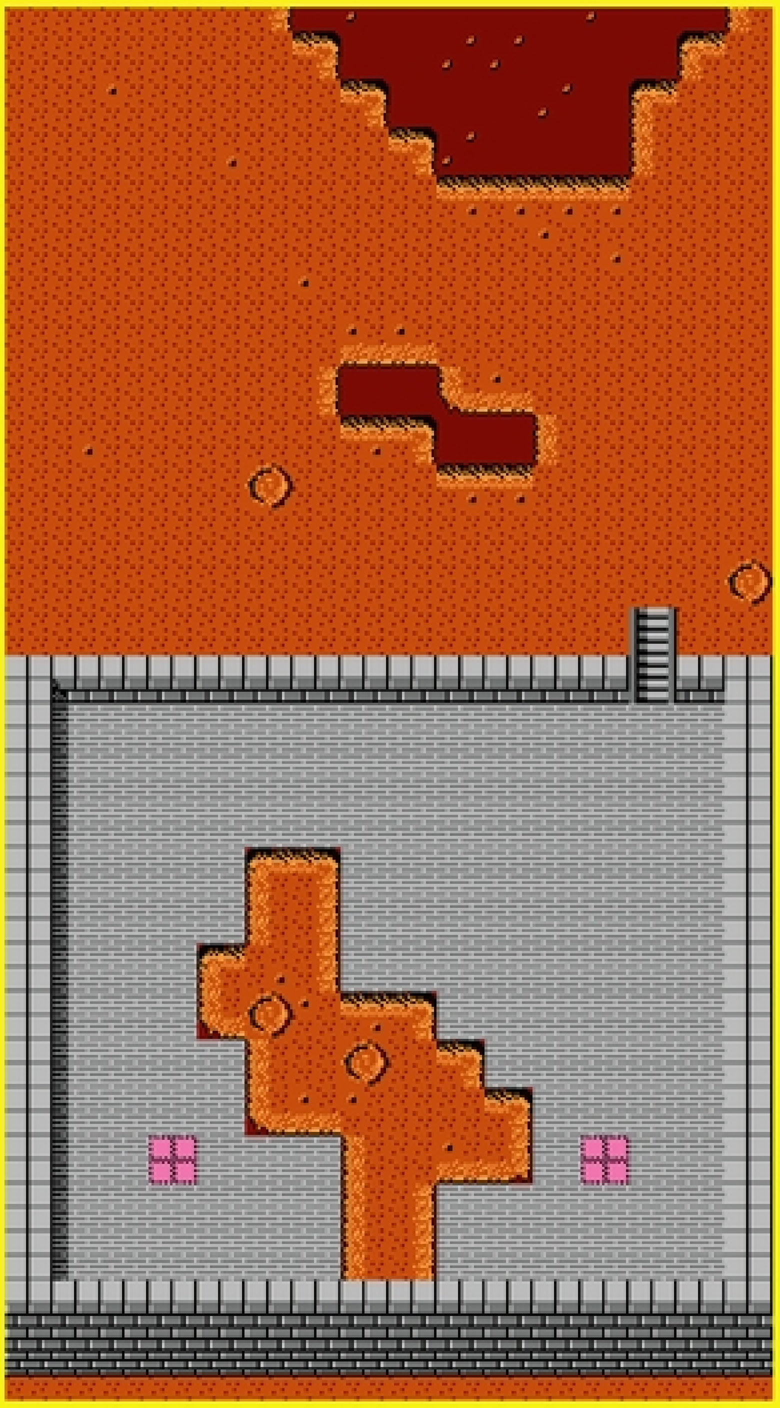


战斗



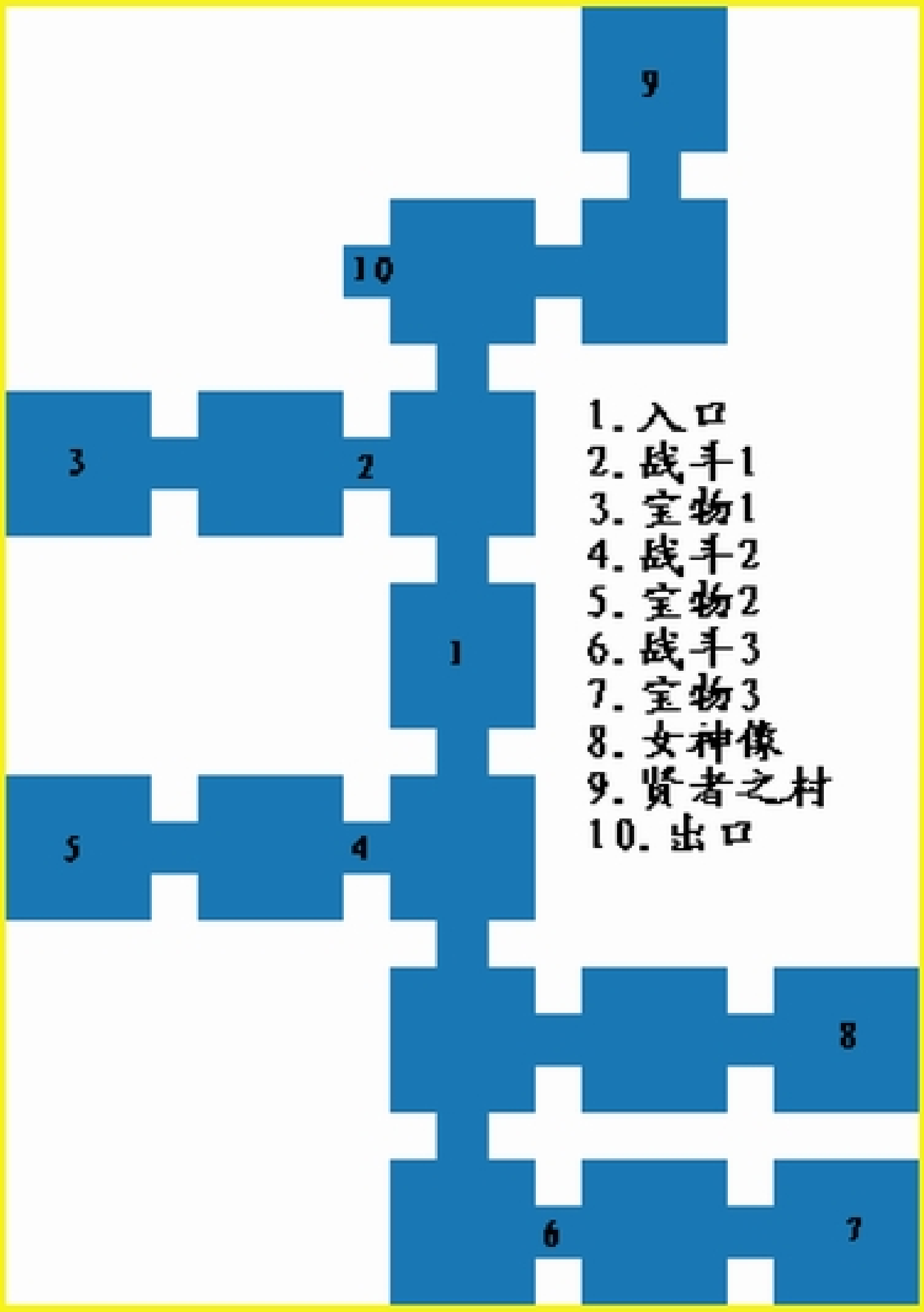
让他们从哪来就回哪去，圣女神圣发动，一帮罗罗就遣送回火星去了。当然还有不想走了，这么留恋地球啊，精神可嘉，飞鹰骑士出发干掉他，一个不留

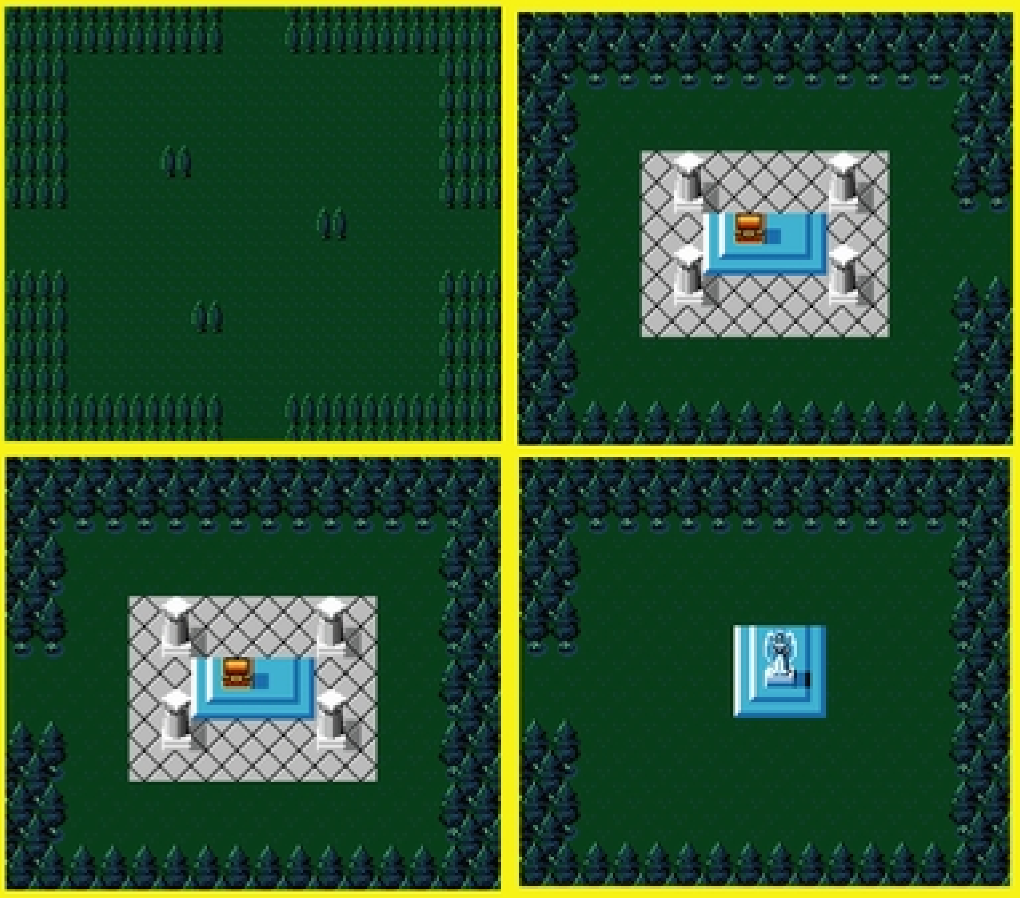
战斗



有人被困在小岛上了，派飞鹰骑士先干掉他....随后派强一点的人进攻城堡，有间接攻击的魔法师和狙击手城外攻击祈祷师会召唤出僵尸龙，神圣发动，最讨厌的还是妖术师，要首先干掉。

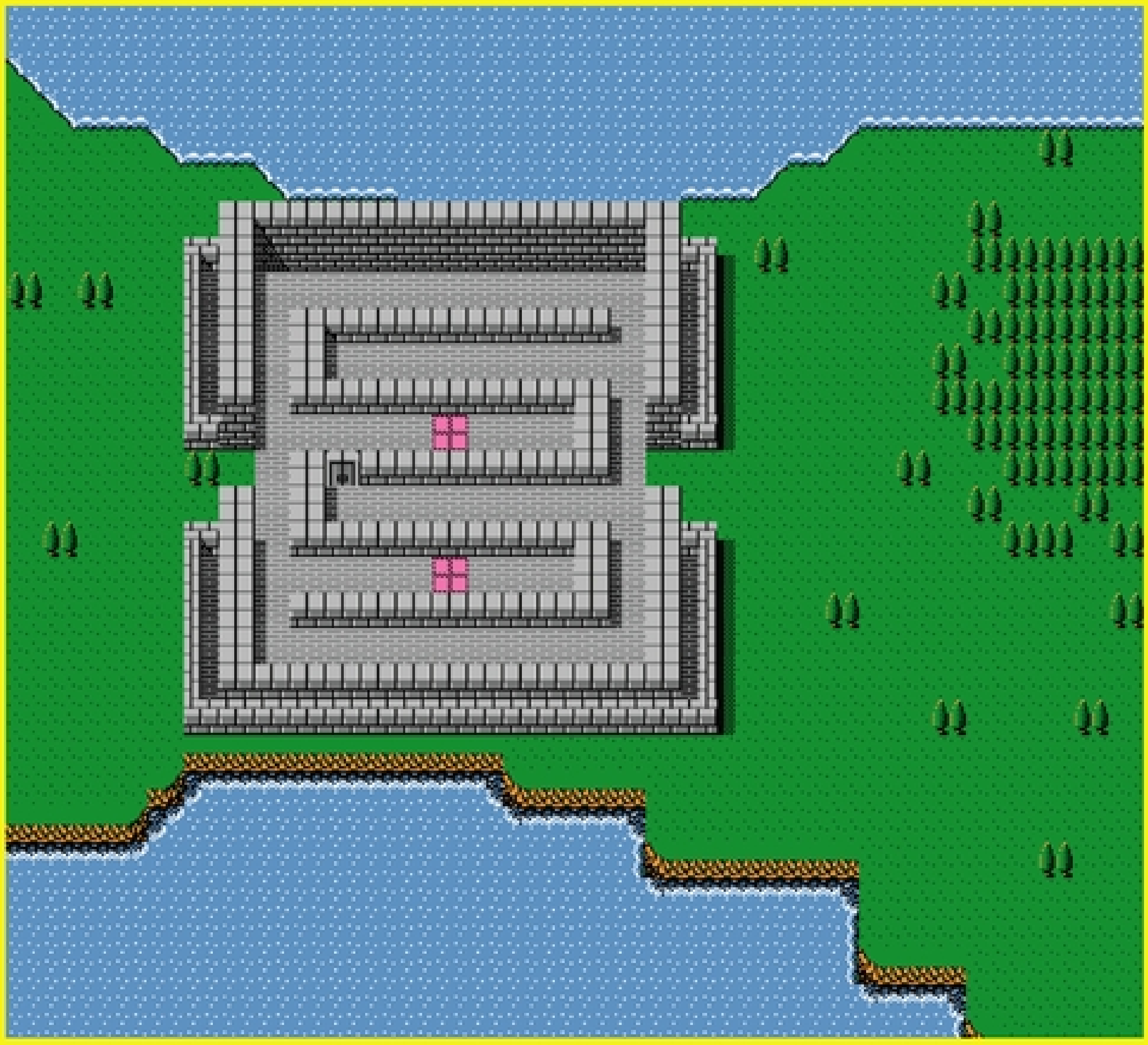
迷幻森林地图





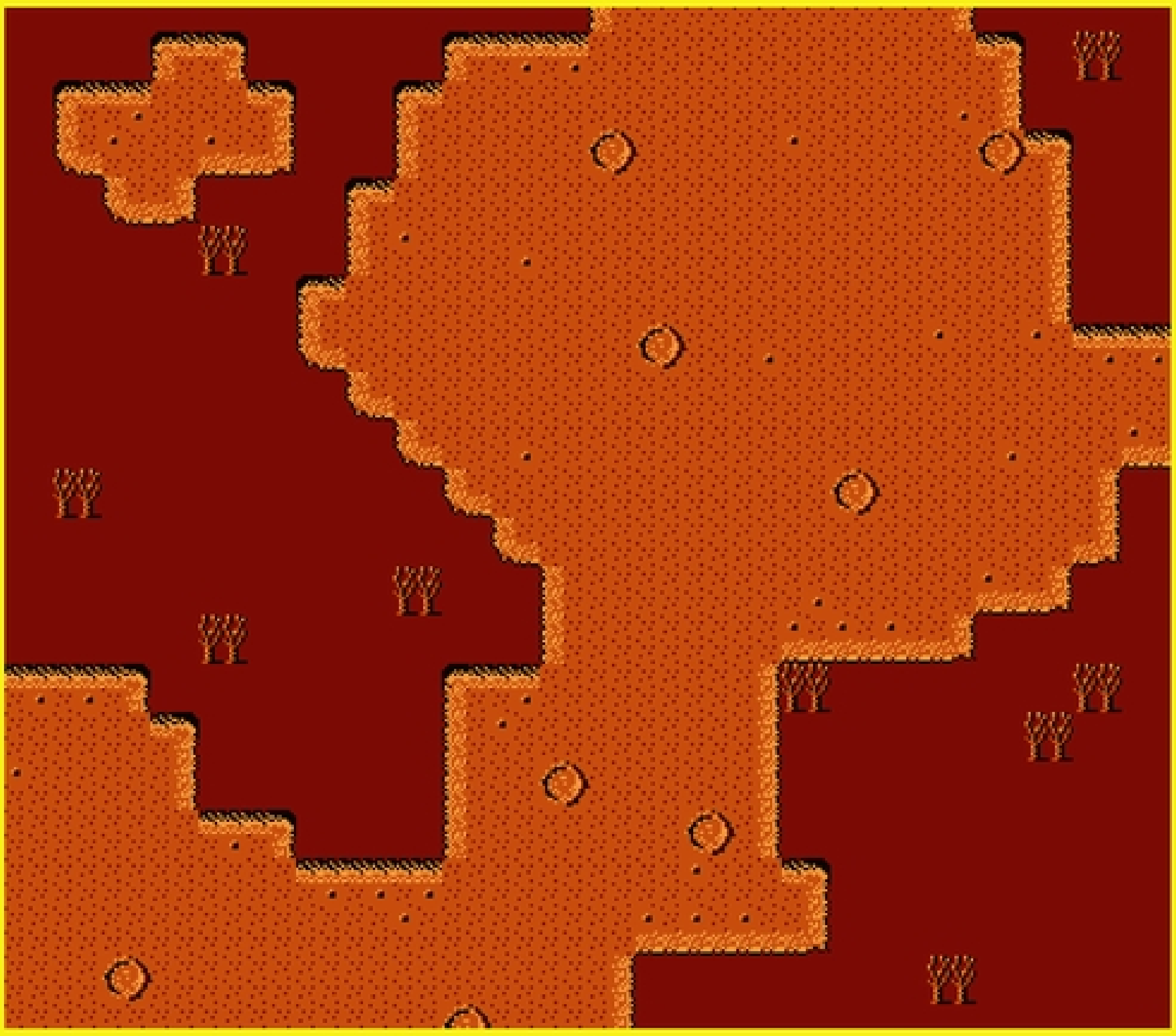
通过森林后可在贤者之村让赛莉卡和大贤者对话之后雅木就可以转职成勇士了，可以使用弓箭了，帅！狮子头像可以增加6点物理防御，最好还是给飞马三姐妹吧。与村民对话可以了解到打败乔达的办法（只要回合数是4的倍数就可以攻击他），随后受到乔达的BT诅咒牺牲了....

战斗－敌方：魔法师×9、女魔道士×1



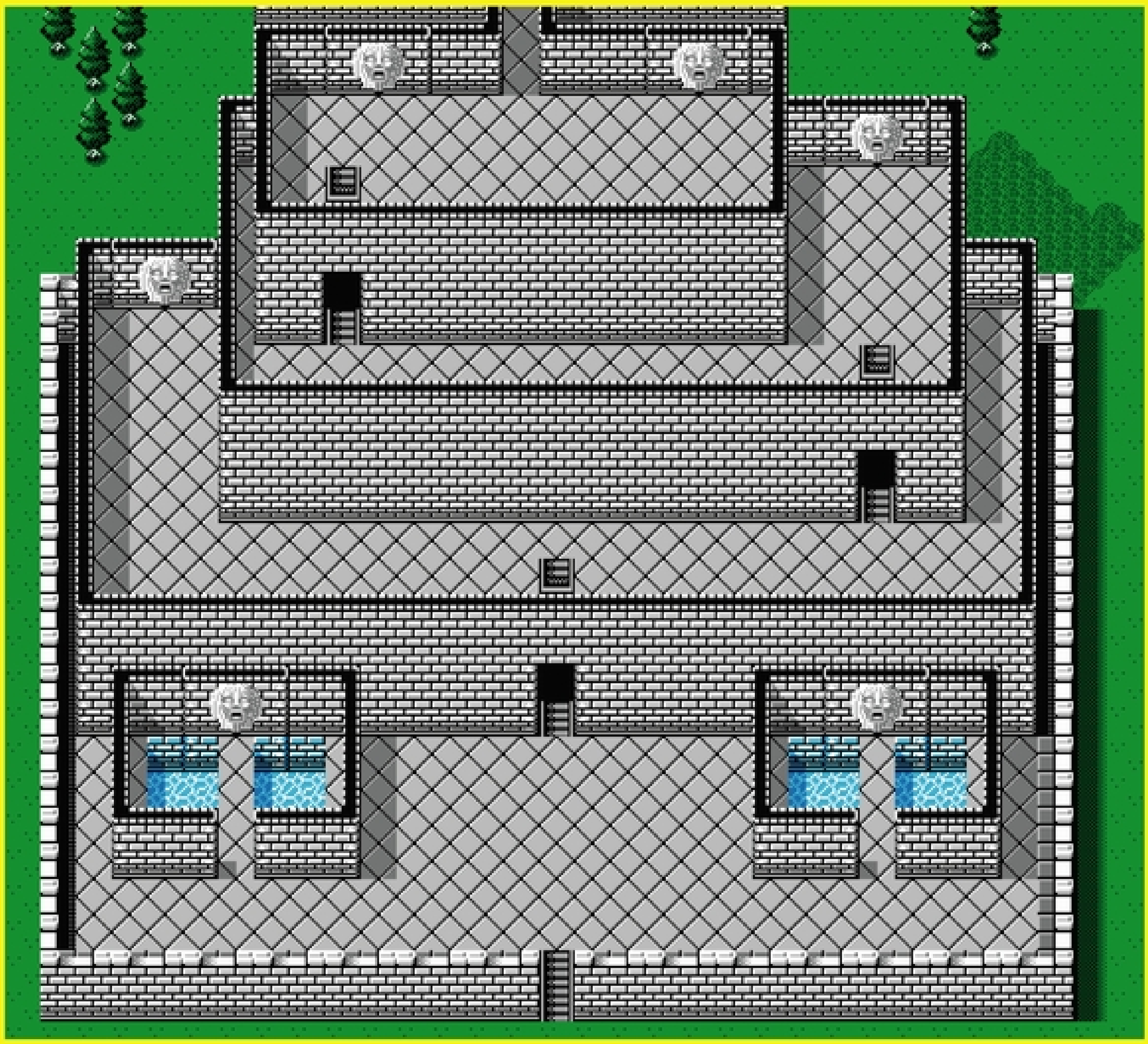
最有难度的一关，当心魔女的变态能力----瞬间移动，所以魔防差的伙伴还是不要参战的好。最好召唤出一些没用的枪手吸引魔女的火力。抓紧时间派飞鹰骑士上去狂砍，圣女和赛莉卡前去增援，干掉这群家伙以后，圣女隔墙把妖术师都干掉以后就没什么难度了...还有妖术师的地震魔法也要注意，要及时补充HP。

战斗



第二把龙盾在乔达手里，一定要得到^^如果杀了眼球怪的话乔达会离开，而不在4的倍数的回合是不能攻击到乔达的，最好的办法还是派两个飞鹰骑士去殴他，虽然不能攻击他，但他攻击起来会自己伤血的，另一个飞鹰骑士去左边缠住眼球怪，不要让他们攻击左下方的同伴，圣女负责远程补血，等缠到乔达只剩几点HP后，抓住机会干掉他，当然也可以用召唤出来的枪手去对付他^^打败乔达以后，眼球怪会自动消失。

情节



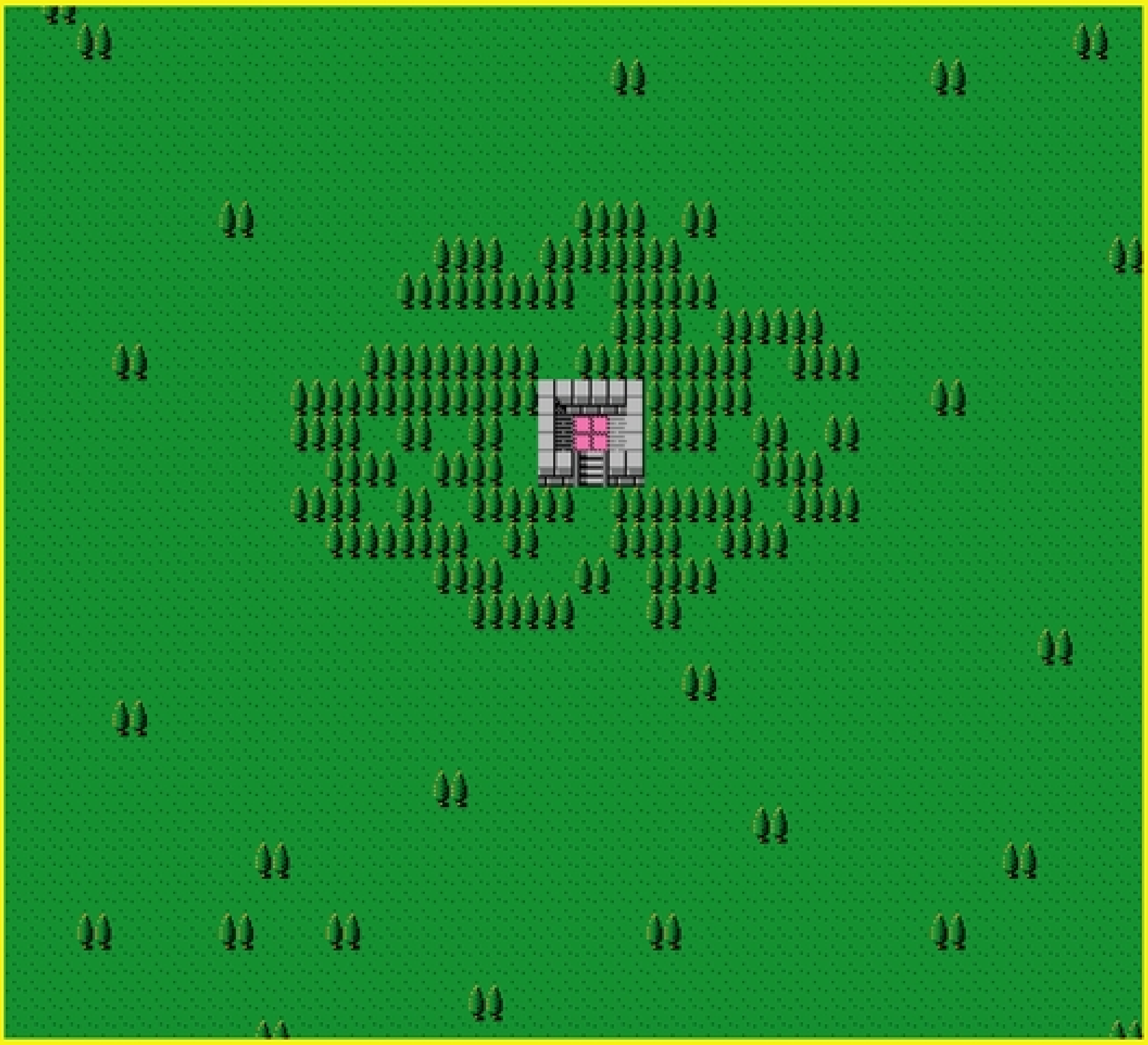
第一层左边是幸运
右边是速度

第二层是技术

第三层是体力

第四层左边是物理防御
右边是攻击力

アルム方 战斗



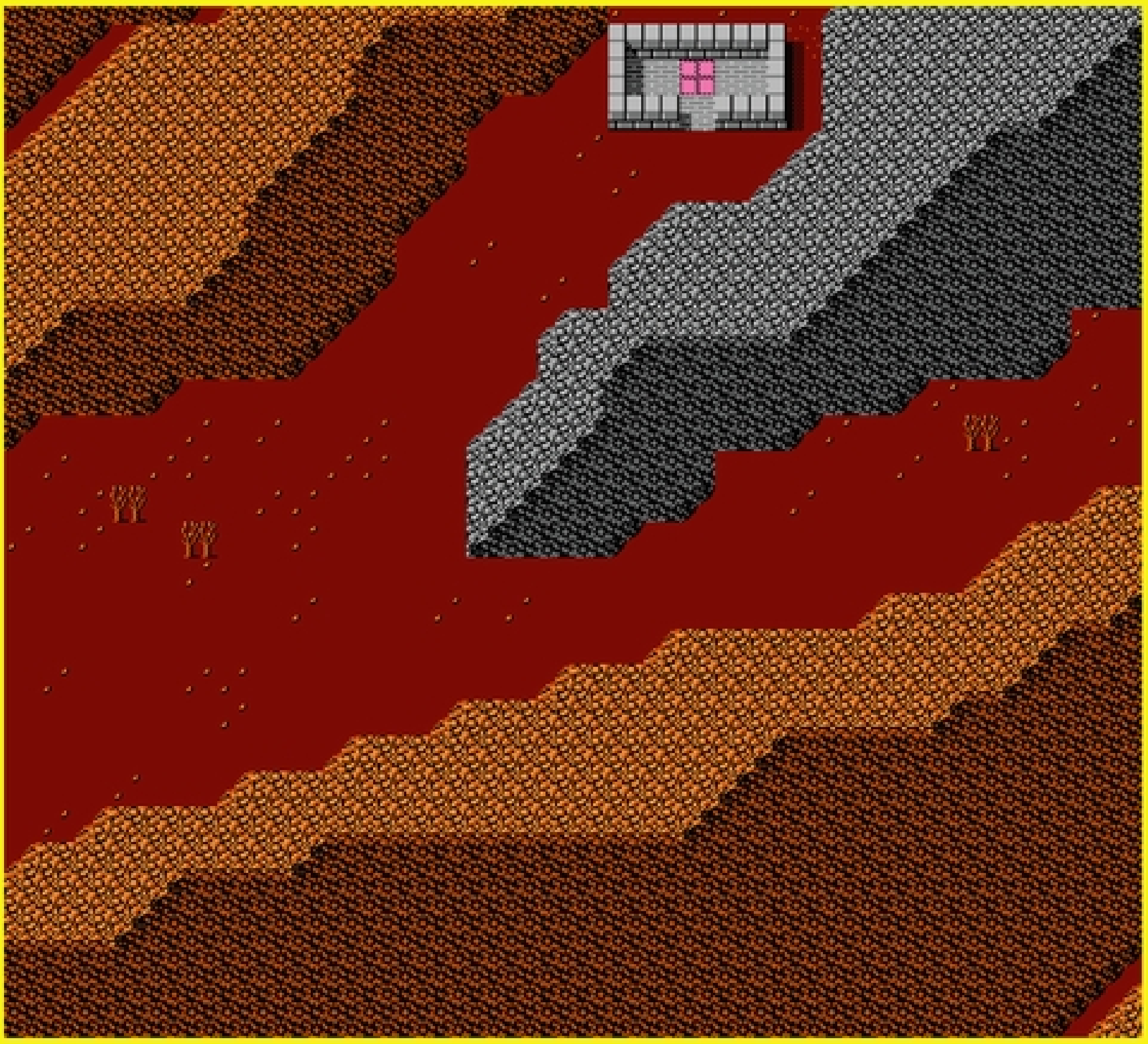
敌人是很多，最受威胁的恐怕就只有这么几个妖术师了吧，先让阿鲁姆配上好点的弓，然后传送阿鲁姆去森林区狙击那些妖术师，然后占领中心点，狙击其他人，强！

战斗 – 敌方：魔法师 × 9、女魔道士 × 1



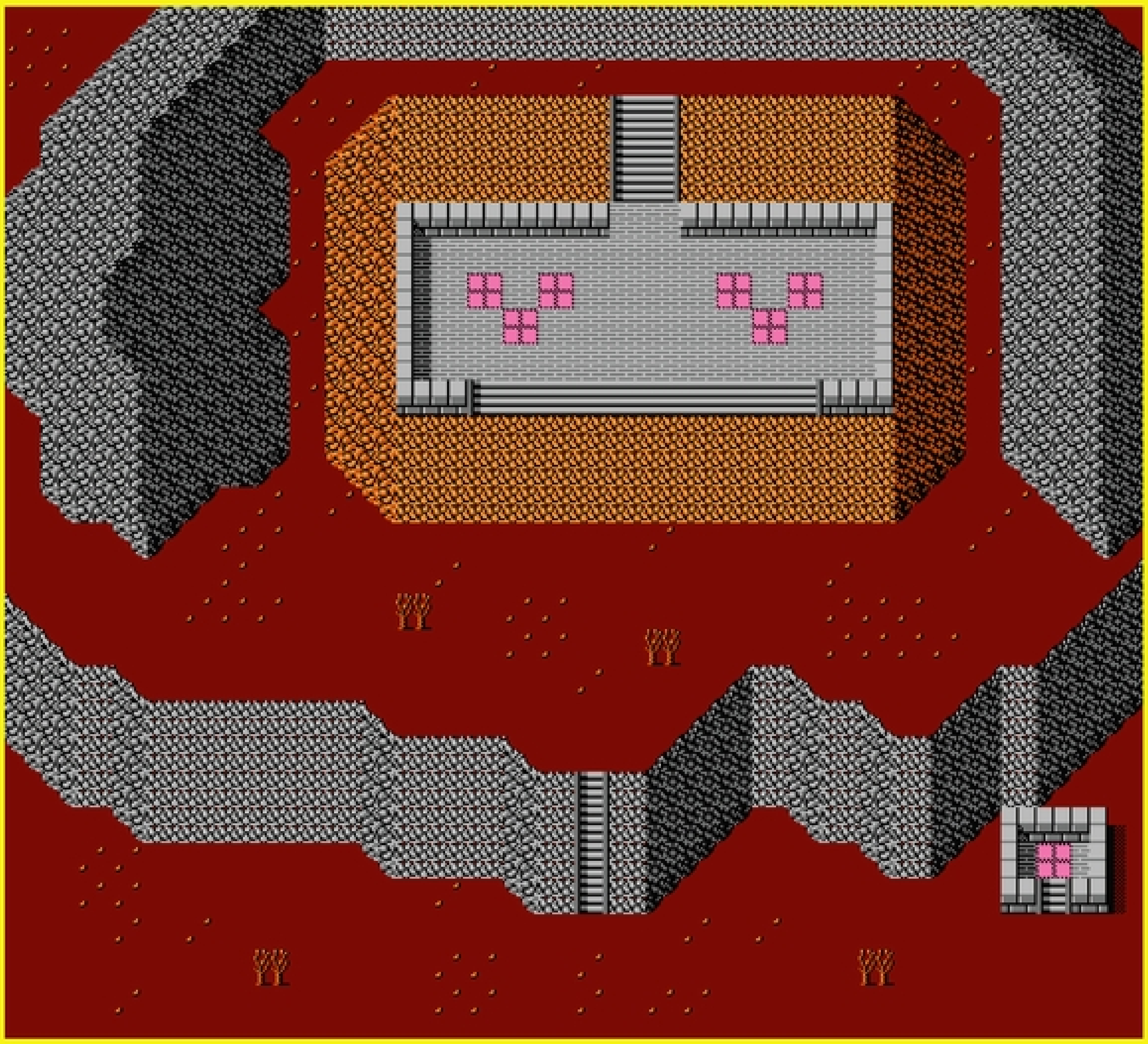
讨厌的女魔导士又来了，首先干掉，感觉阿鲁姆比魔神Z还强

战斗



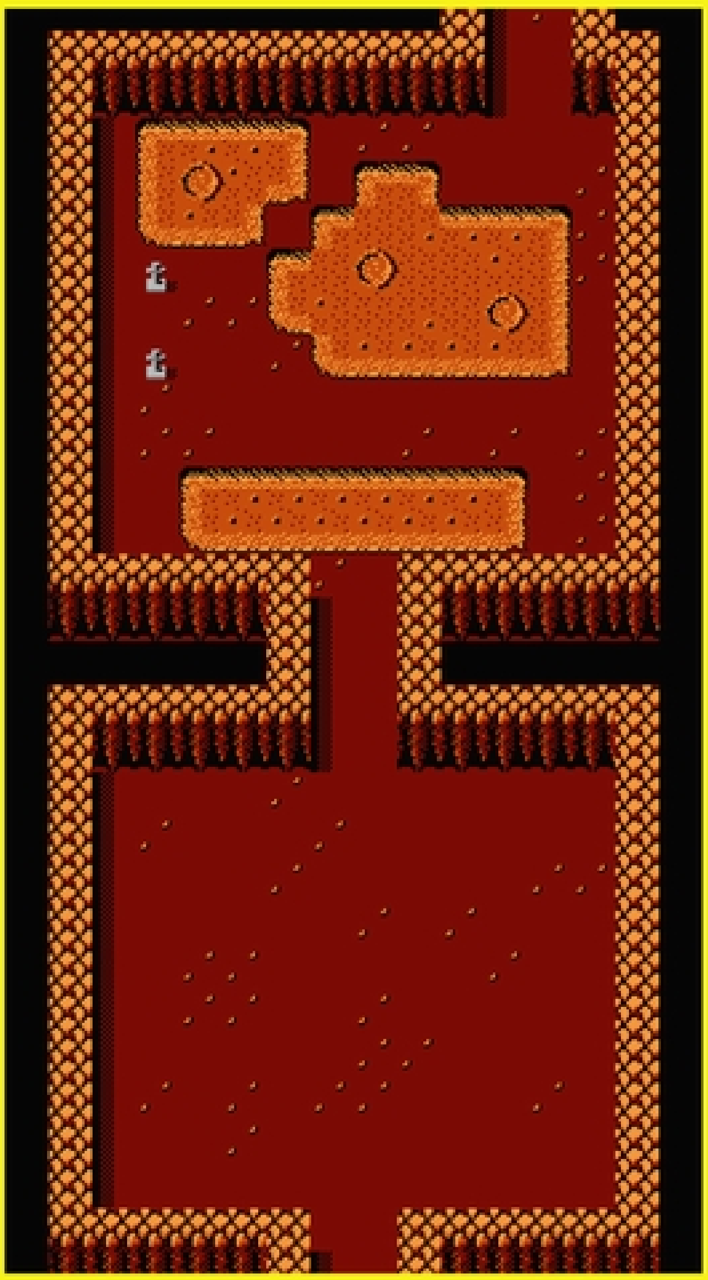
由于这个女魔导士会召唤，为了消除不必要的麻烦，先干掉她，可是有重兵把守派谁去好呢？众人的脸一齐转向阿鲁姆，只要阿鲁姆占领加血点就应该不会有事，右边一批人叫圣女去对付就可以了。

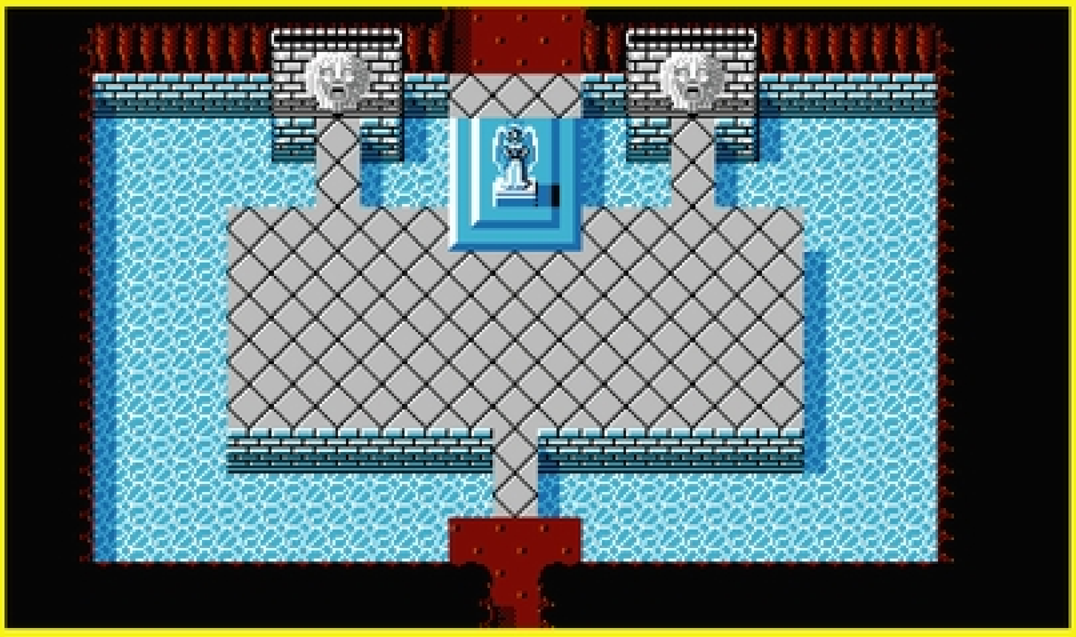
战斗

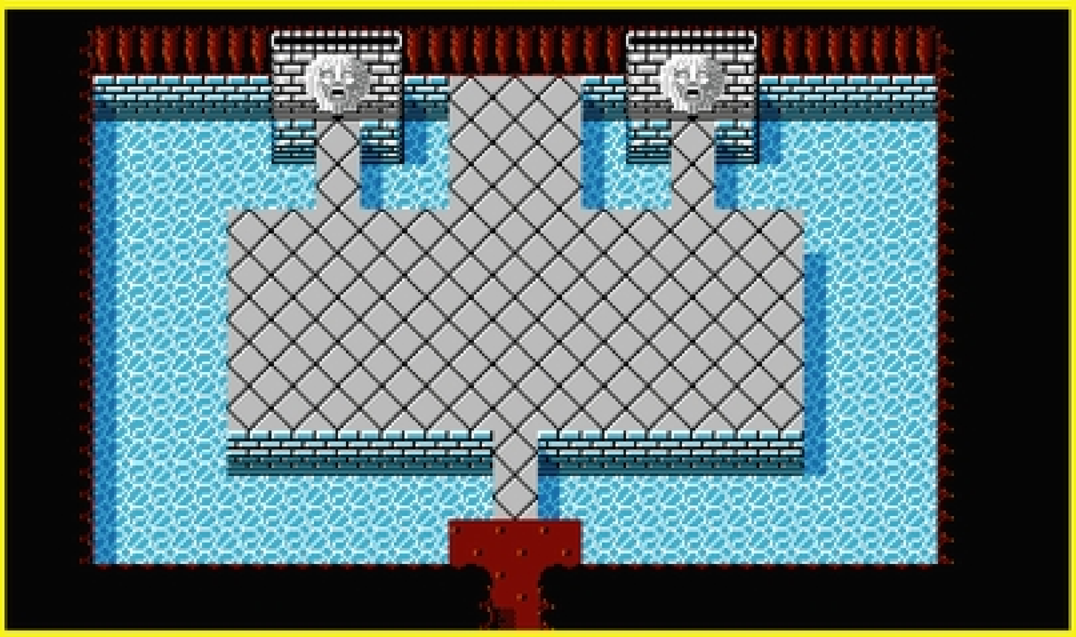


首先要干掉内芭芭这个厉害的妖术师，只要被他打中一下HP就只剩1了，传阿鲁姆去左边的加血点狙击内芭芭，这里的妖术师要一个个引过来干掉，他们攻击力都很强，但命中率就....好好利用吧，如果有龙盾的话....阿鲁姆简直就比魔神Z还坚固^^

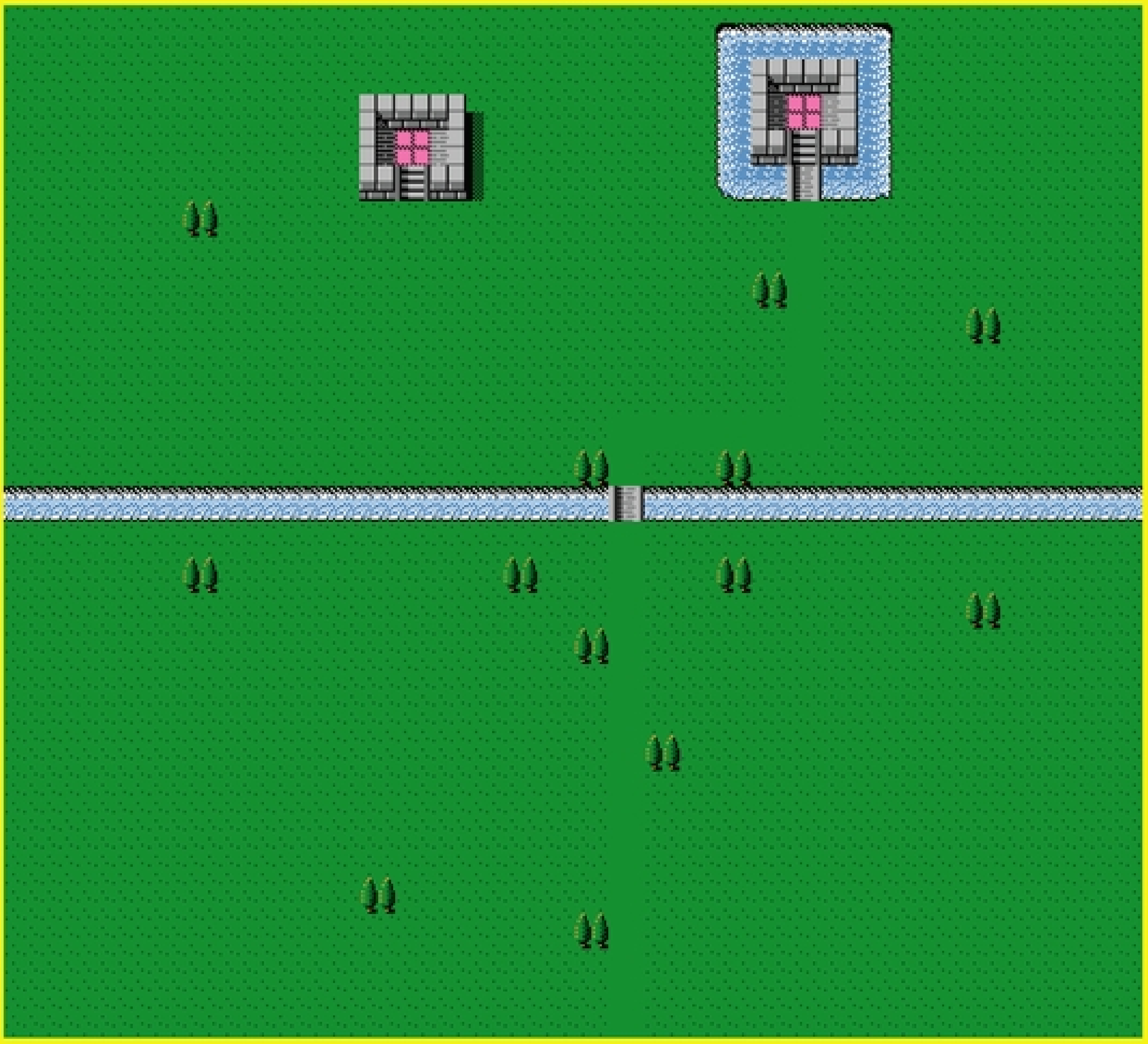
战斗







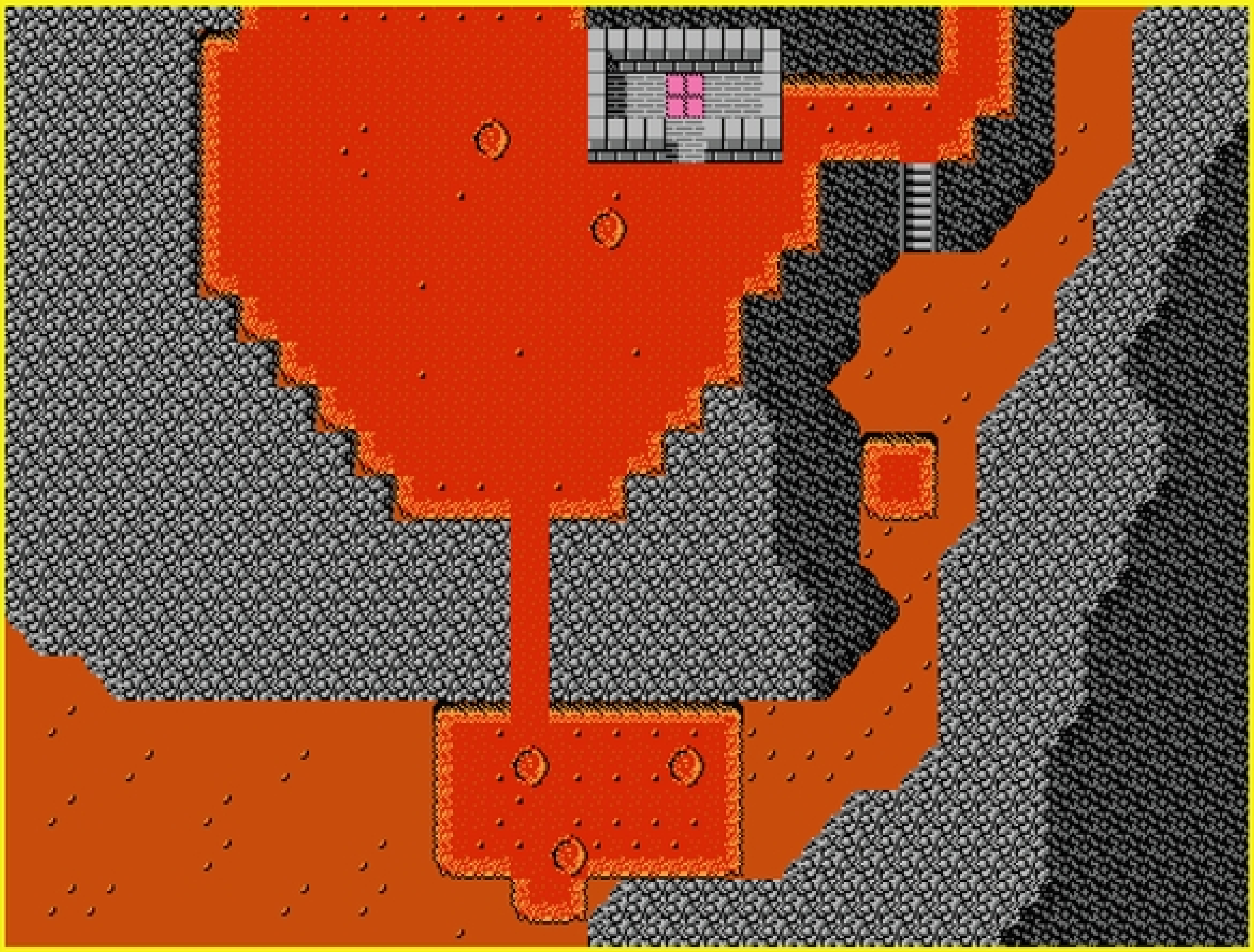
战斗



主力角色全部转到最高职业应该是最基本的要求了。雅木方一上来先打G骑士，用骑士枪和地形效果来作战，不是很难，之后便是选择路线了，当然向右，要连续面对魔战士和女魔法师两场硬仗，敌方的女魔法师的瞬移术真的很让人头疼，之后是恐怖之祠（おそれざんのほこら）这是一个很复杂的迷宫，其中有不少武器道具，也可以用来练级。

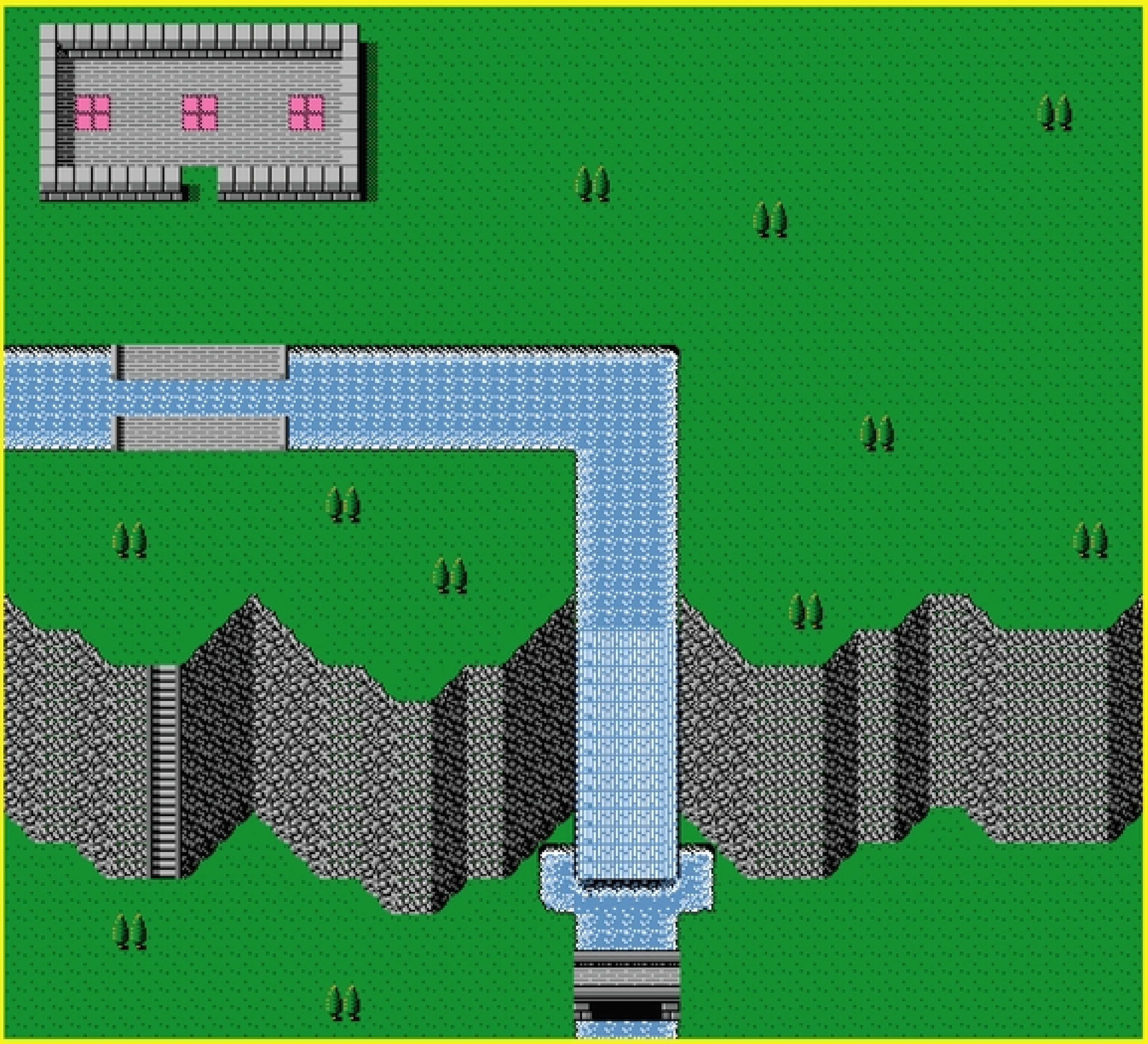
本章重头戏自然是ヌイババ馆（ヌイババやかた）的一战，城内可收圣女蒂达（ティータ）。

战斗



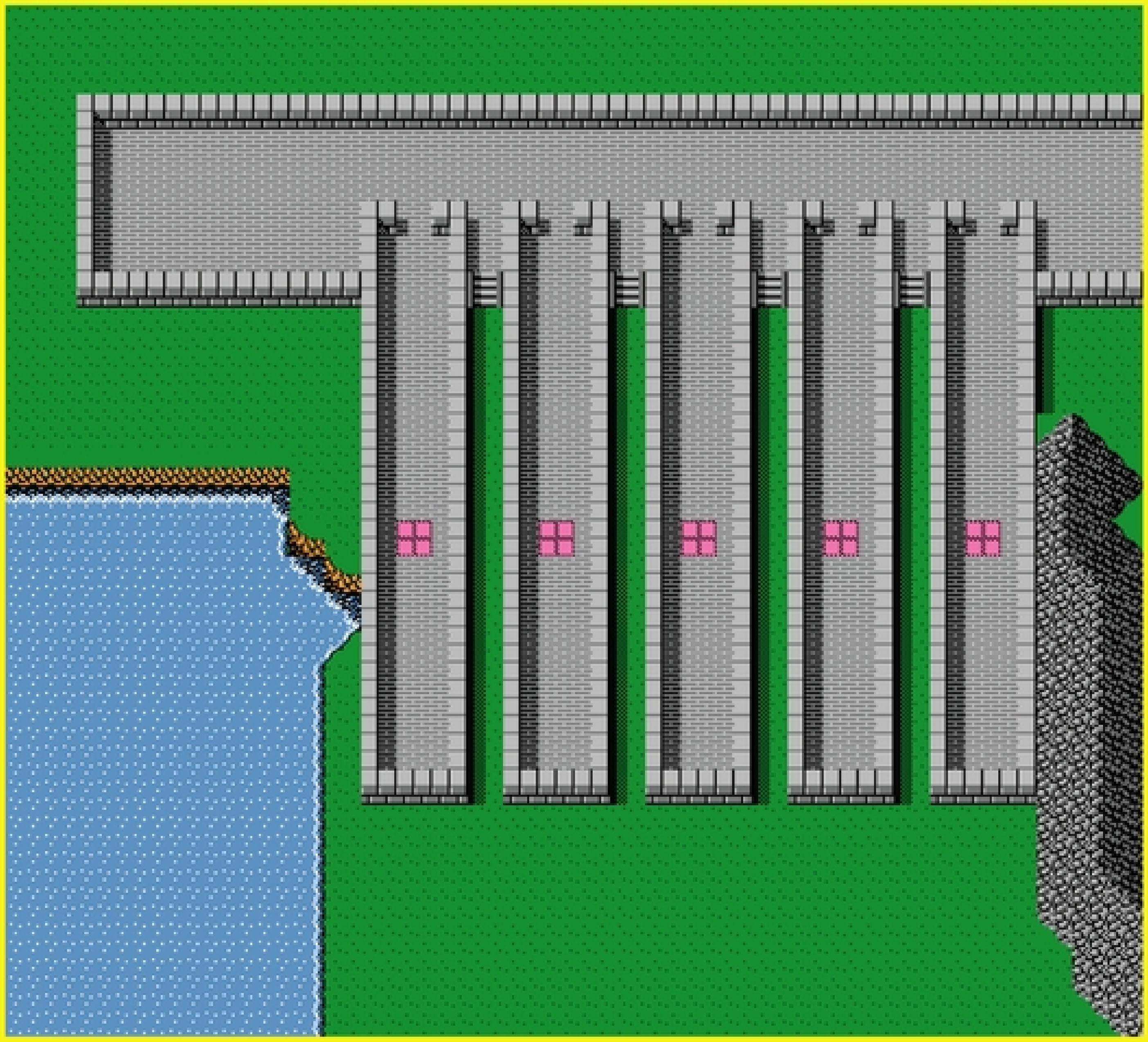
要连续被动攻击3次，那些尸龙离左下的人又最近，飞鹰骑士和肉盾型的放那里比较合适。接着，神圣发动....地图上因为路被堵住了，只好用待机指令，战斗3次后，赛莉卡那方会发生事件，然后前进的路就被打开了。

战斗



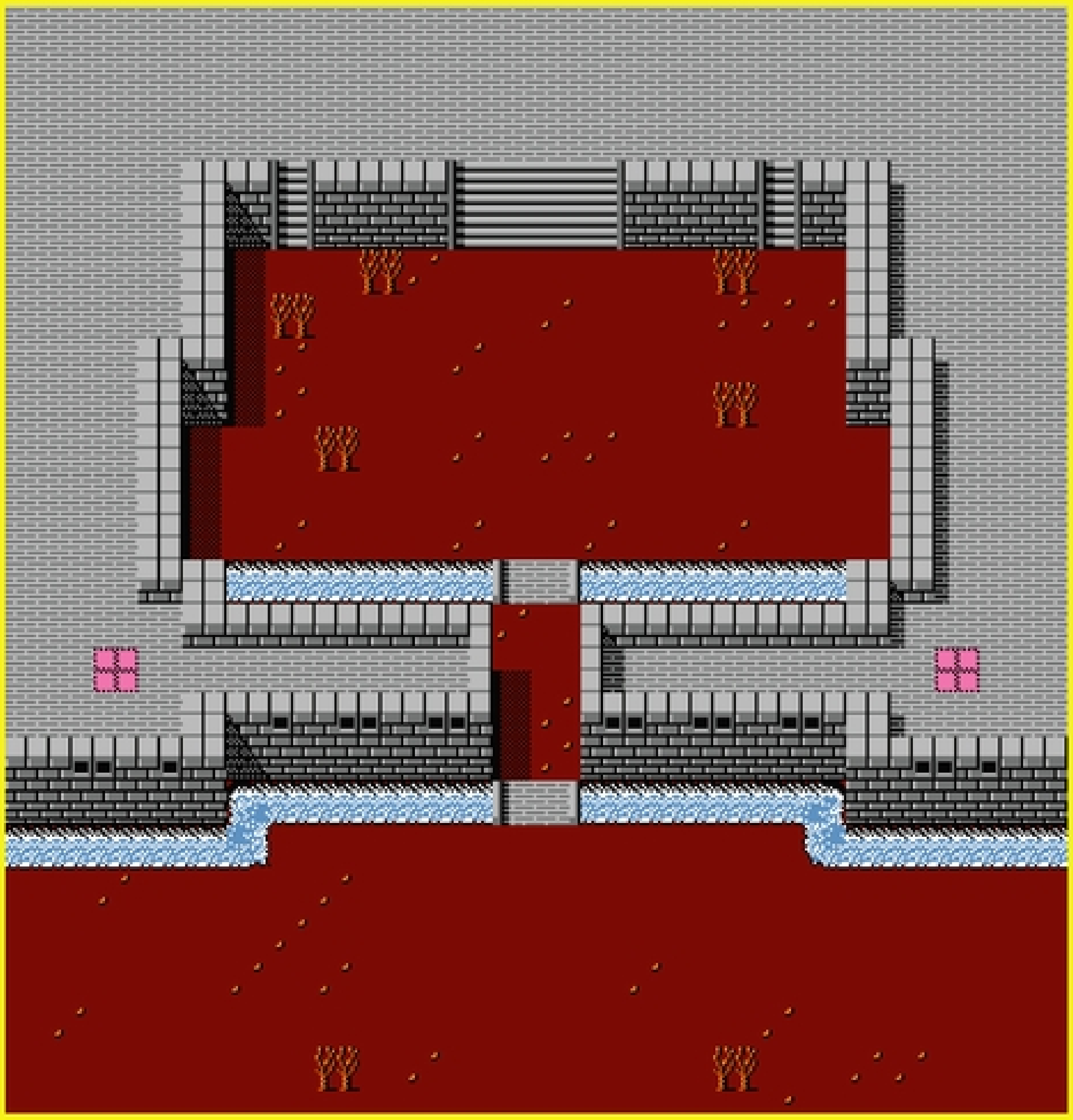
敌人非常多又很强，3个妖术师每回合会给自己人加血，建议派阿鲁姆先把他们给做了，然后再对付女魔导士他们，上方和右方又有大队人马在，先派防御高的人堵他几个回合，千万表让他们冲进来，杀掉一些后还可以召唤出一些魔战士来继续堵，用魔法砸之....战后，在地图上向右可以进入隐藏地点神秘之祠（ひみつのほこら），里面有很多木乃伊，是练级的好地方，还可以加5点防御。

战斗

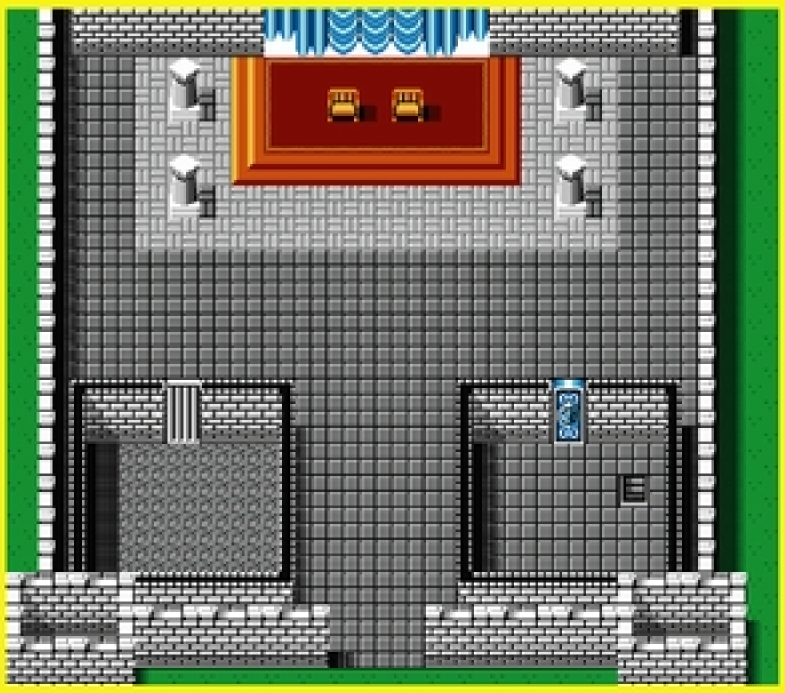


难度不大不过妖术师比较讨厌，阿鲁姆配上射程5的弓把妖术师和弓箭手一个个消灭后，圣女们也可以出动了。

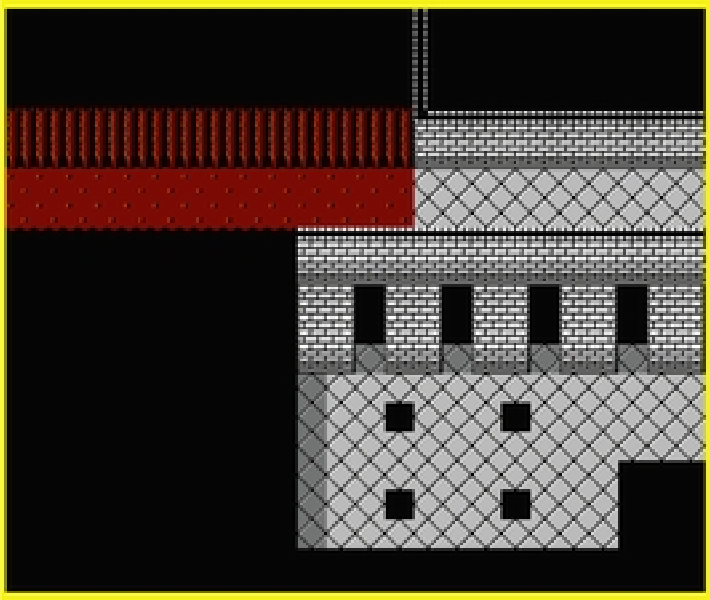
战斗



既然阿鲁姆的老爸这么说了，那就按照他说的去做吧，父子对战。妖术师比较强，可惜只有两个，命中率也低的可以。阿鲁姆直接蹲在右边的加血处搞定那两个家伙，反正别的敌人都用不着去理睬，直接攻击鲁得鲁夫就行，干掉他以后过关！多么强悍的老爸！

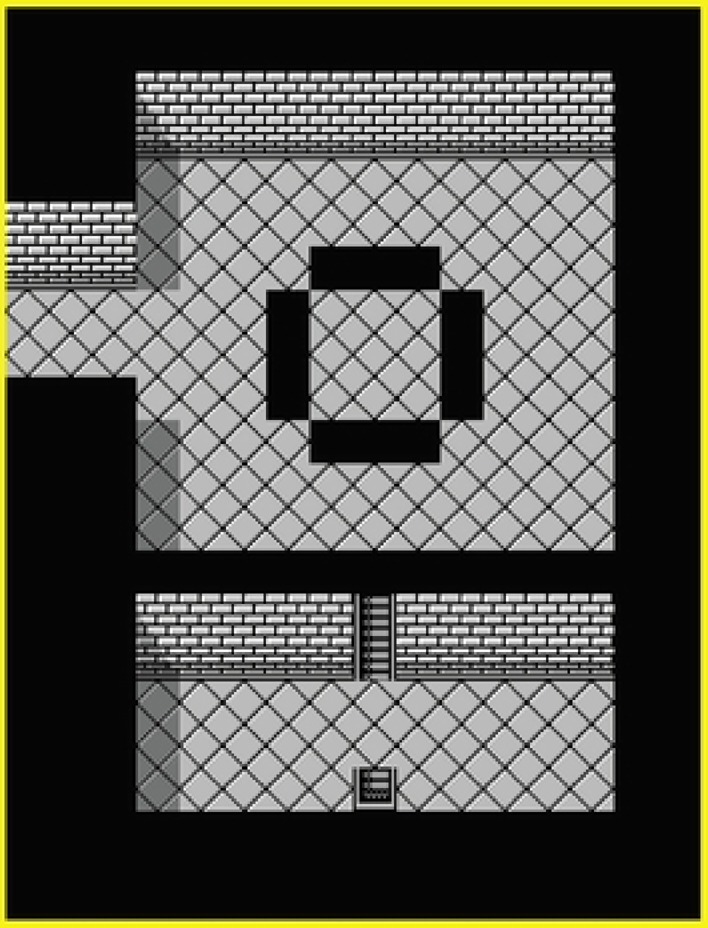


情节



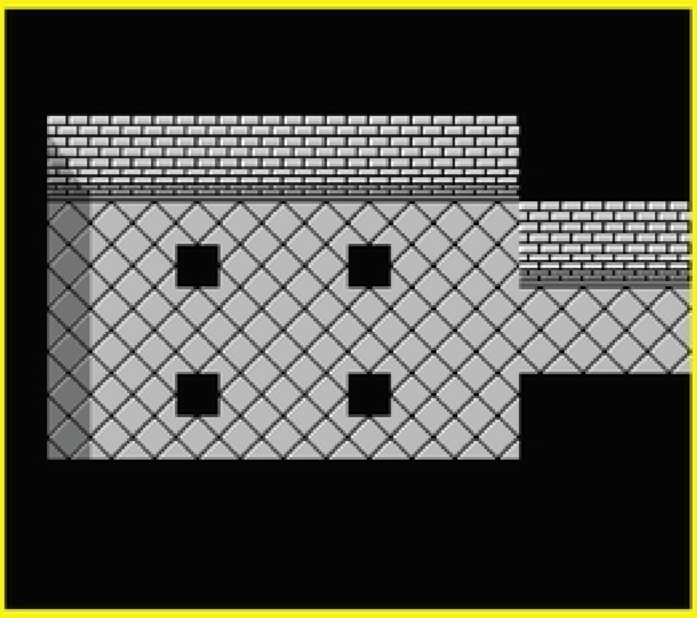
从左上的裂缝下去，便可来到下一层。

情节



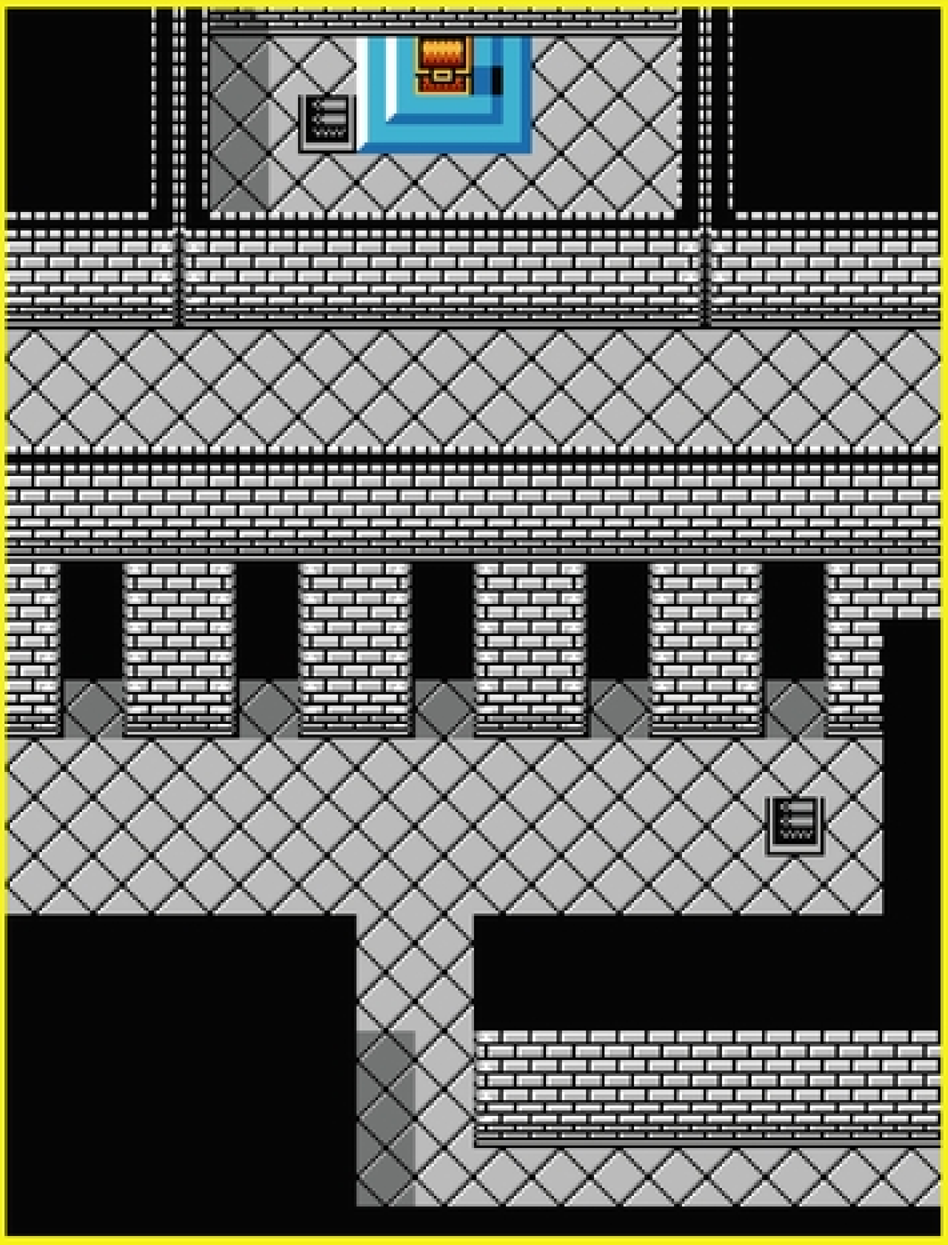
从上方的裂缝下去，便可来到下一层。

情节



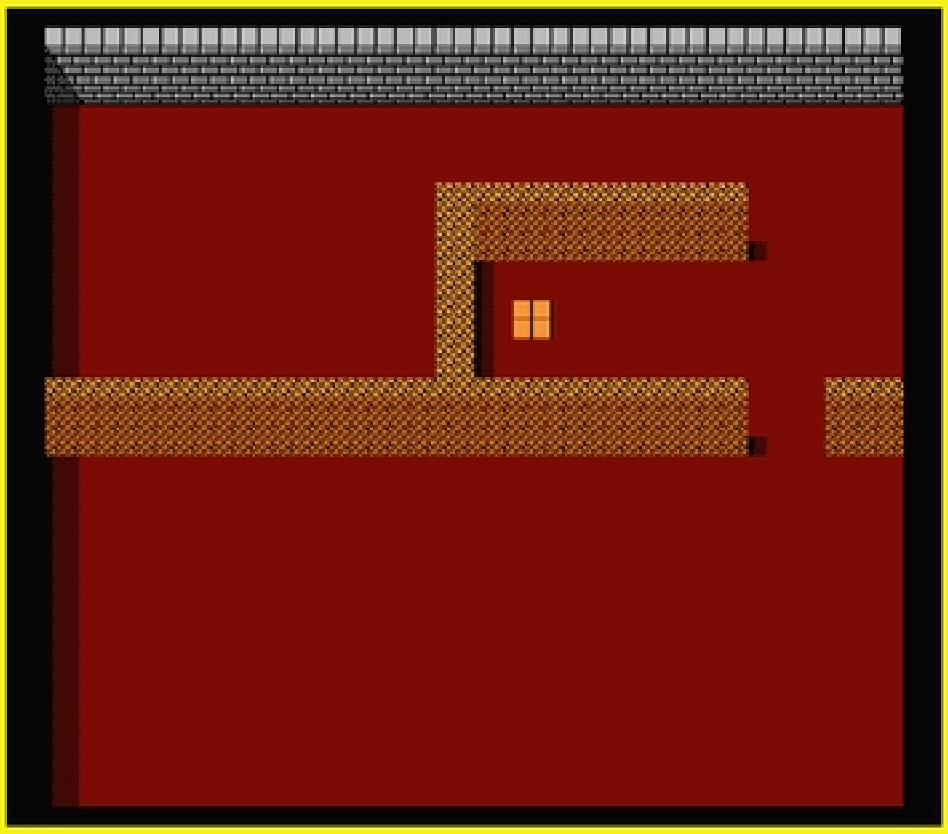
从右下的裂缝下去，便可来到下一层。

第5章 再會 そして…



从右数第二个暗道进去，便可拿到可以间接攻击的强力之枪----古拉迪乌斯。

茜莉佳（Cellica） 职业：神官战士



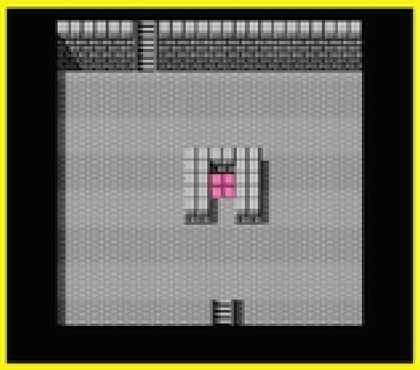
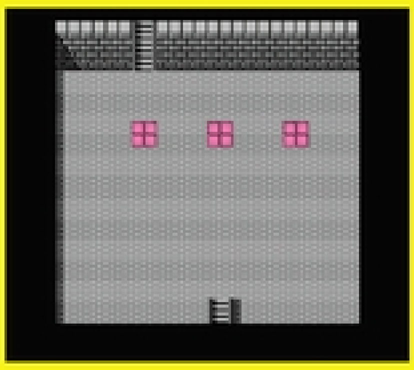
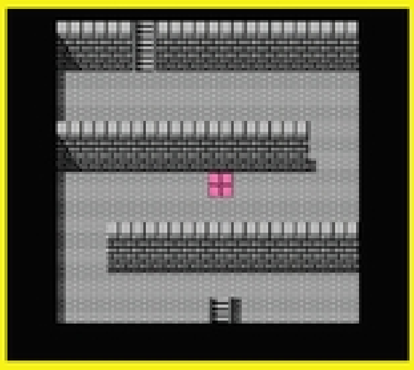
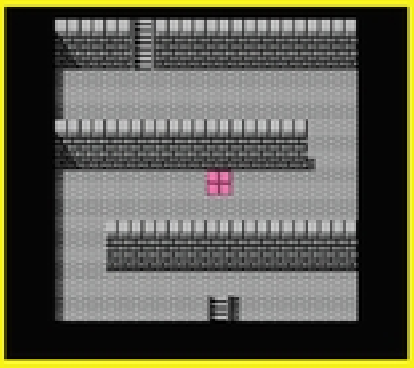
传阿鲁姆上去干掉女魔导士先，男爵由圣女负责吸星攻击，踩到黄色的机关地板会裂开。

鲁德鲁夫（Rudlf） 职业：黄金骑士



里柯尔帝国的皇帝，也是这次战争的策划者。骑着百里挑一的骏马，手持瞬间可以将眼前目标刺穿的长枪，带着受过天使祝福的指环，有着以一当千的强大实力，也有着天生被赋予的帝王气质。16年前，他把年幼的阿鲁姆秘密托付给麦森抚养，不仅仅是为了让他远离战火的侵蚀，也是希望自己的孩子能够在平安中度过一生。而他之所以发动这次战争，是因为他把自己变成一个破坏者……

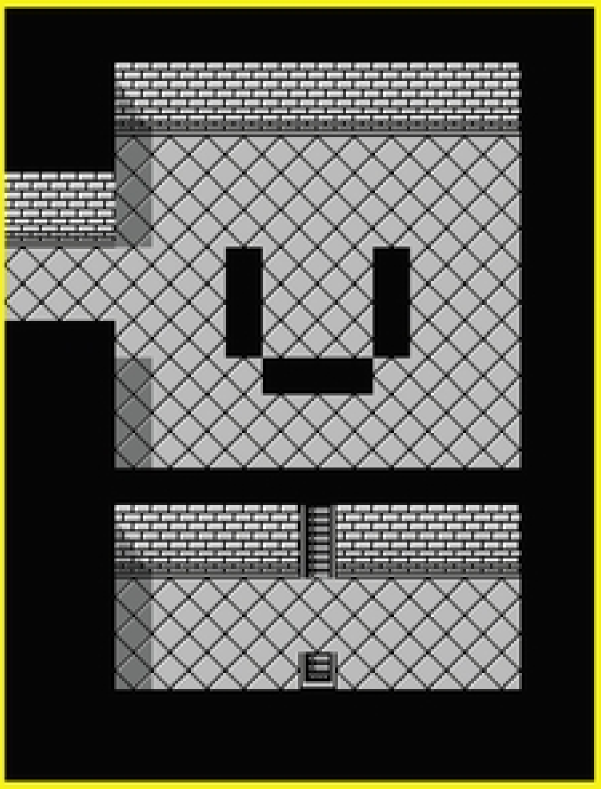
战斗

进入黑暗地下城，至于这里我就不再多说了，总之是一个很复杂的迷宫。

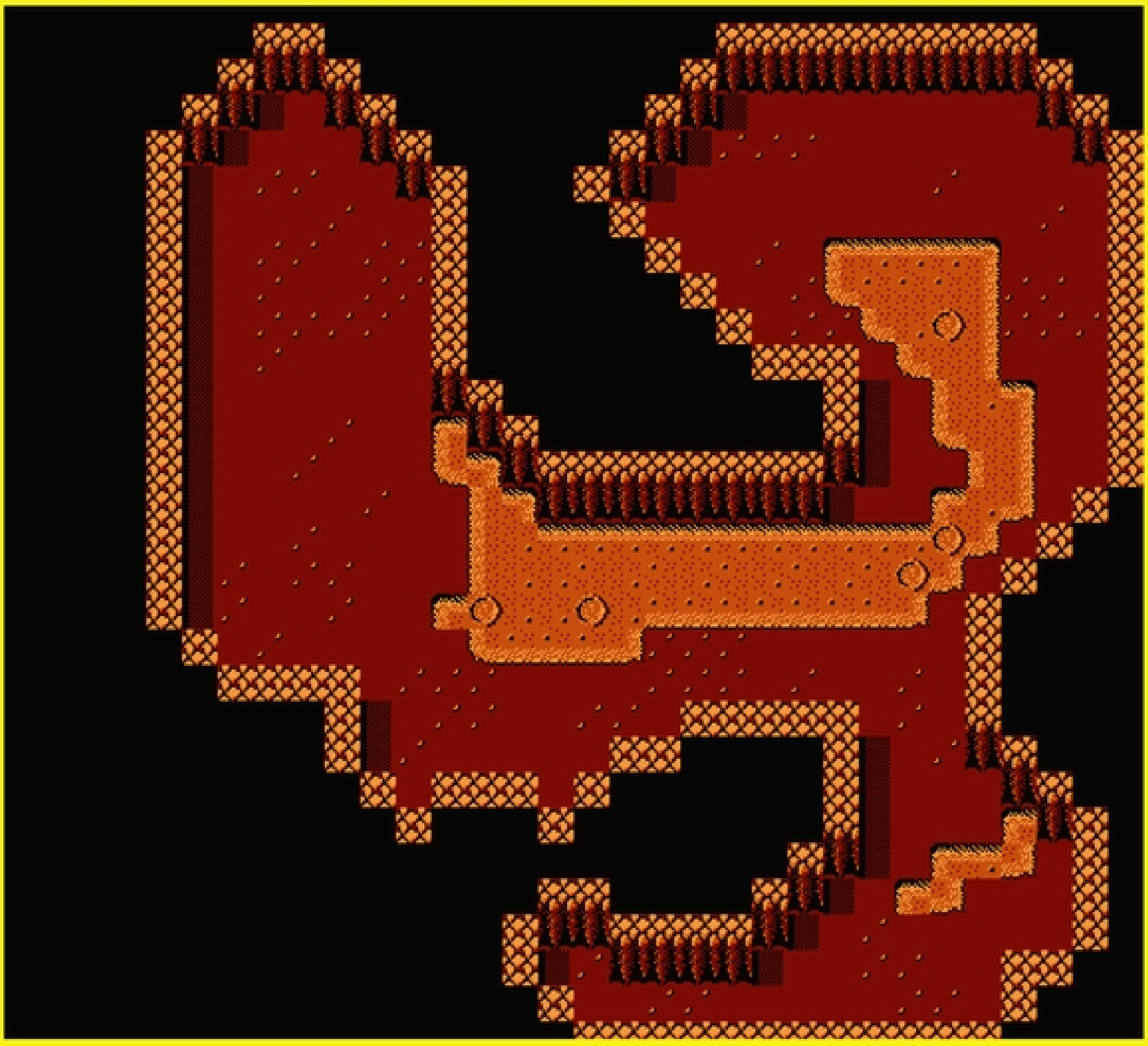
注意，在这里，茜莉佳一方的体力会随着时间不断减少，所以走路一定要快！

剧情



然后又重新上阶梯，来到原来的这个地方。从右下的裂缝下去，然后再上阶梯

最终战



最终战，雅木和茜莉佳终于汇合到了一起。左边，雅木方先集中兵力打掉G骑士及魔战士，右边，茜莉佳一方在相互补充体力后迅速向左靠拢，天马三姐妹用三角必杀解决掉中间的祈祷师，拿到魔法戒，消灭掉杀来的弓骑士后集中部队向上攻击，杜马身边是女魔法师和会必杀魔法的妖术师，都是厉害人物，用F骑士带上必死的决心争取一回合解决，最后就只剩杜马一个了，他会召唤眼球怪，小心一点，杜马HP250，一开始可尽情削减他的HP，然而一旦他的HP52格以下时，便只有光之神剑和圣女的吸血魔法能对他造成伤害了，不过，都到这儿了，应该没理由打不过吧……

之后当然就是比较俗套的大团圆结局啦，不过经历千辛万苦看到角色们从此过上了幸福生活，还是很欣慰的。

亚特拉斯（Atlas） 村民



居住在索非亚城北部山村的一名普通村民。由于强盗吉斯的横行，不仅村里的财产被洗劫一空，他的弟弟妹妹也被吉斯抓走。而就在村庄又遭到魔物攻击的时候，塞利卡率领的军队出现在他的面前，知道塞利卡要讨伐吉斯的他毅然为了救出自己的亲人而与塞利卡同行。虽然只是一名普通的村民，但是自小上山砍柴的他练就了一双有力的手臂，在之后的战斗中也发挥了不小的作用。而与大多数人不同的是，在战争结束之后，他依然回到了自己所在的村庄，再次成为了一名樵夫。

杰西（Jesey） 雇佣兵



为了救出被强盗吉斯抓走的一名妇女而被关押在沙漠城堡的雇佣兵。也许是曾经与吉斯的几个保镖战斗过的原因，他很清楚吉斯盗贼团的实力，也清楚消灭吉斯的办法，因此当他被塞利卡的队伍所救时，加入了塞利卡的队伍，塞利卡能够在与吉斯的战斗中获得胜利，和杰西的建议是分不开的，而他也见到了自己的旧识——同样身为雇佣兵的塞巴和卡姆依。在战争结束之后，他和塞巴，卡姆依一起在吉斯的领地建立了新的国家。被人们称为“沙漠佣兵之王”。

艾丝特（Est） 天马骑士



被强盗吉斯从遥远的阿卡内亚大陆绑架到巴伦西亚的天马骑士，或许是有人在暗中保护，她一直被关押在吉斯城堡的地牢里，在被塞利卡救出后，为了答谢的她和两位姐姐一起和塞利卡并肩作战到了最后，在后期沼泽地里与魔物作战的时候，身为天马骑士的3姐妹发挥了无人能及的作用，而3姐妹威力强大的合体技“三角必杀”更是让不少敌人见了闻风丧胆。另外，和克莱亚一样，艾丝特生性活泼开朗，在战争结束后高兴的和两位姐姐一起回到了故乡。

诺马（Norma） 贤者



10年前，身为米拉教大祭祀的他接受了麦森将军的委托，将年幼的塞利卡培养成为了一名优秀的神官战士。10年后，在米拉神殿再次遇到塞利卡的他预感到了今后战争的残酷性而加入了塞利卡的队伍，他的加入，使得塞利卡的队伍如虎添翼。在战争结束之后，他凭借着自己出色的能力合并了多马、米拉两个教团，成为了最高祭祀。

雷奥（Leo） 弓箭手



和哥哥巴鲁伯一起生活在港镇诺坝，对自己的弓术颇有自信。为了替亲人报仇而和兄长一起前往海盗的巢穴，之后和兄长巴鲁伯一起加入了塞利卡的队伍。由于他是队伍中唯一的弓箭手，因此在战斗中发挥着重要的作用。不知道是自小就有成为索非亚王国骑士的愿望，还是为了追随兄长巴鲁伯，在战争结束后，他成为了新生王国骑士团的一员，为新生王国的发展和建设而努力着。

卡姆依（Kamui） 雇佣兵



受雇于巴鲁伯的他是一名有着优秀剑技的雇佣兵。在与海盗的战斗之后也和雇主巴鲁伯一起加入了塞利卡的队伍，或许对于他来说，只要能够得到佣金，为谁干活都不是重要的事。身手敏捷，拥有着丰富作战经验的他和塞巴一样，在之后与海盗的战斗中发挥了非常重要的作用，一直是活跃在一线的主力。战争结束之后和塞巴，杰西一起到大陆东部的沙漠建造着新的国家。

巴鲁伯（Valbo） 重装步兵



居住在诺梵岛港镇的他是性格个豪爽而又有些卤莽的壮汉，因为自己的亲人被海盗达哈所杀害，为了报仇的他和弟弟雷奥，以及雇佣兵卡姆依一起前往海盗达哈的巢穴，不料事情远没有他想象的那么顺利，中了达哈埋伏的他们很快就陷入了苦战，而这个时候塞利卡率领的队伍及时赶到并且与他们一起打倒了达哈，为了感谢塞利卡的帮助，他很爽快的加入了塞利卡的队伍。也许是自己有着一点实战经验，又是重装步兵的缘故吧。战争结束后受到阿鲁姆邀请的他成为了训练新人士兵的教官。

蒂达（Teeta） 圣女



生活在里柯尔帝国南方村庄的善良女性，接受了皇帝鲁德鲁夫一世的命令，负责照顾从遥远大陆漂流到此的基克，不久之后两人就相互爱上了对方并结合。由于丧失了原来记忆的基克对这次的战争一直抱有反感的态度，因此害怕他会投靠敌人的妖术师内芭芭将蒂达扣为人质。当蒂达获救，并且跟随着阿鲁姆率领的反抗军返回里柯尔帝国的村庄时，她再次见到了自己所爱的丈夫。蒂达深知基克是因为丧失了记忆才留在自己身边的，因此她一直祈祷着基克不要恢复记忆，并且为自己这样自私的祈祷而自责着。

派森（Paison） 弓箭手



与克雷贝和福尔斯并肩作战的弓箭手，对自己的弓术颇有自信。为了索非亚王国的未来而加入了反抗军。曾经与克雷贝、福尔斯一起和德塞的部队战斗过的他深知这次战斗的艰难，也知道了德塞的实力，因此在即将攻打索非亚城的时候，他特别由于他是队伍里唯一的弓箭手，因此在之后的战斗中有着比较活跃的表现。或许是深深体会到了索非亚人民的痛苦，在战争结束之后，他并没有加入王国正规军，而是担任了一个村庄的警卫队长，用自己的方式为王国的发展而努力着。

流特（Ryuto） 魔法师



居住在索非亚王都西北原始森林地带的魔法师，擅长使用强力魔法“风之刃”，因此也有着风之魔道士的称号。为了能够救出被妖术师塔塔拉所控制的妹妹尤蒂而加入了阿鲁姆所率领的反抗军，在救出了自己的妹妹之后，和反抗军一起战斗到了最后。流特是个不太喜欢说话的人，也是一个好强的人，他一直认为妹妹被塔塔拉抓走是因为自己还不够强大，无法保护妹妹的缘故，所以为了能够获得守护亲人的力量，在战争结束之后独自一人前往了海对面的大陆，开始了修行的生活。

玛琪儿（Machilda） 圣骑士



原索非亚王国的骑士，虽然是女性，但是获得“圣骑士”称号的她有着不输于男人的强大实力，美貌与实力并存的她也被人们称为“传说中的女骑士”。但是因为她的实力，使得她成为了叛臣德塞完成自己计划的绊脚石，最后被德塞所囚禁。就在她快被德塞处决的时候，被阿鲁姆率领的反抗军所救，而她也遇到了曾经与自己并肩作战的伙伴，加入反抗军后的她继续为了索非亚王国的未来而努力战斗着。虽然在战争结束后，摘下盔甲的她成为了克雷贝的妻子，但是“传说中的女骑士”玛琪儿将永载史册。

尤蒂（Dyute） 女魔道士



和兄长流特一起生活在索非亚王都西北原始森林地带的一个村庄里，实力强劲，擅长使用光魔法奥拉的女魔法师。不过她是个心地善良的女孩。不知道是出于对奥拉魔法的畏惧，还是为了利用她那强大的魔力，她被妖术师塔塔拉所控制，把守着国境线的水门，在被阿鲁姆军所救之后，加入了兄长流特所在的反抗军，为了巴伦西亚的未来而努力战斗着。讨厌战斗的她在战争结束之后毅然封印了自己的魔法。或许，比起奥拉魔法那强大的力量，平静的生活才更适合这个善良的女孩吧。

基克（Zeek） 黄金骑士



从遥远的大陆漂流到此的骑士。拥有卓越实力的他受到了皇帝鲁德鲁夫的照顾，因此发誓效忠皇帝，只要是背叛皇帝的事就不会去做，即使是救了自己妻子性命的人。因此，当救了自己妻子的阿鲁姆请求他帮助反抗军的时候，吉克婉言的谢绝了。但是，当他看到阿鲁姆手臂上那纹章时，想起了皇帝嘱咐的他还是加入了反抗军，即使他不完全明白皇帝的意思。战争结束之后，虽然自己的记忆在战争中已经恢复了，但是他还是和蒂达过上了幸福的生活，也许是他不希望看到蒂达伤心的样子吧。另外值得一提的是，他和遥远大陆的某位骑士长的很象。

麦森（Maison） 黄金骑士



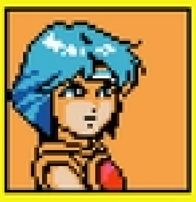
当年是“索非亚第一勇者”的麦森接受了里柯尔皇帝的秘密委托抚养阿鲁姆，也深深的清楚皇帝的真正目的。在抚养阿鲁姆和塞利卡这两个孩子的时候，他看到了在隐藏在战火中的希望，他相信，只要有一天，这两个孩子的力量联合起来的那一刻，就能够将巴伦西亚大陆从残酷的战乱中解放出来，引导巴伦西亚走向光明。因此，在这次战争中他一直暗中帮助着阿鲁姆和塞利卡，而在最终决战的前夕，在他向阿鲁姆讲述了隐藏在自己心中16年的秘密之后，他也加入了反抗军，和阿鲁姆、塞利卡一起投身于使大陆恢复和平的战斗中去。

帕奥拉（Paola） 天马骑士



为了救出被强盗吉斯绑架的妹妹艾丝特而从遥远的阿卡内亚大陆来到巴伦西亚的天马骑士。考虑事情比较周到的大姐，当塞利卡答应与他们共同救出艾丝特时，她和妹妹卡秋亚毅然加入了塞利卡的队伍。由于之后的战斗都是在行动不便的沙漠以及沼泽地中进行的，因此身为天马骑士的她和卡秋亚在之后的战斗中发挥了无可替代的作用，经常能够在第一时间赶到前线狙击敌人。而在救出了妹妹艾丝特之后，她依然选择了与塞利卡并肩作战到最后。

卡秋亚（Kachua） 天马骑士



为了救出被强盗吉斯绑架的妹妹艾丝特而从遥远的阿卡内亚大陆来到巴伦西亚的天马骑士。当塞利卡表示愿意救出她的妹妹艾丝特时，她毅然加入了塞利卡的队伍。身为天马骑士的她和姐姐帕奥拉在之后以沙漠和沼泽地形为主的几次战斗中表现的非常活跃，起到了无可替代的作用。而在塞利卡打倒了强盗吉斯之后，她终于在吉斯城堡的地牢里见到了失散已久的妹妹艾丝特。

西尔克（Silk）　修女



侍奉大地女神米拉的修女，一直被盘踞在拉姆村的强盗们关押在盗贼祠的深处，之后被路过的阿鲁姆等人救出。为了帮助大家的她参加了反抗军，由于军队里她是唯一的医护兵，所以有的时候她不得不与大家一起冒着生命危险上前线。也许是经历了这次的战争，她看到了即使是生活在里柯尔帝国的人民都同样饱受着这次战争所带来的痛苦，甚至比索非亚王国的人民更痛苦，因此在战争结束之后，她选择了留在里柯尔帝国，为了帮助那些受到战火侵袭的里柯尔人民而努力着。

迪恩（Dean）　剑士



强盗吉斯的左右手之一，负责把守沙漠北侧的剑士，手持勇者之剑的他是非常可怕的对手。那把轻盈而锋利的勇者之剑瞬间就能将他眼前的目标一分为二。不过，迪恩并不是对吉斯的命令百依百顺，他对吉斯抓捕无辜村民，尤其是妇女和小孩的行为极度不满，但是因为被吉斯的另一保镖索尼亚所牵制，他也不敢轻举妄动。在塞利卡打倒吉斯之后，作为报答的他加入了塞利卡的队伍。

德塞（Dozer）　索非亚王国男爵



背叛索非亚王国的宰相，暗杀索非亚王室的凶手，放逐麦森将军的幕后主使，条条令人发指的罪行诉说着在这个被恶魔吞噬的灵魂身上所发生的一切。他的背叛加速了索非亚王国的灭亡，使得帝国的入侵不费吹灰之力，也使得索非亚人民处于水深火热中，在索非亚城一战失败之后逃到了自己的官邸。最后死于反抗军的剑下。

吉斯（Geyse）　吉斯王国魔战士



吉斯王国的国王，实际上他只是一个人神共愤，无恶不作的流氓而已。不但抢劫村庄，搜刮财物，还四处抓捕无辜村民当自己的奴隶，即使对方是女人和小孩都不放过，前往阿卡内亚大陆绑架艾丝特的也是他，当塞利卡率军来到吉斯城堡时，负隅顽抗的他与塞利卡军发生了激烈的战斗，最后战死，吉斯王国灭亡。

内芭芭（Nuibaba）　里柯尔帝国妖术师



使用恐怖妖术“梅杜沙”的传说中的妖术师，一副阴沉沉的面孔看了就让人不舒服。与里柯尔骑士杰罗姆狼狈为奸，不但在里柯尔国内为非作歹，还绑架了基克的妻子蒂达。

洁妮（Jenny）　修女



生活在诺梵岛修道院的她是侍奉米拉女神的修女。当塞利卡要前往米拉神殿的时候，由于担心她的安危而一同前往米拉神殿，和西尔克一样，洁妮是战斗初期唯一会使用回复魔法的修女，因此有的时候她不得不与大家一起上前线并肩作战，不过对此她没有任何怨言。尽管自己不能上战场杀敌，但是认真负责的她一直默默的为大家服务，尽着自己的本职工作，在队伍里发挥着不可忽略的作用。另外，据说她在战争中与一位男性坠入爱河，在战争结束后不久就与他结合了。

达哈（Daha）　吉斯王国盗贼



吉斯的心腹部下之一。盘踞在索非亚海岸的强盗，不但不放过海上过往的船只，还经常到诺顿港口烧杀抢掠，是个无恶不作的流氓。他也是杀死巴鲁伯家人的凶手，在海贼巢穴一战失败后毙命于塞利卡的剑下。

塔塔拉(Tatra)里柯尔帝国妖术师



擅长死神术的恐怖妖术师。不知是因为害怕尤蒂的潜在力量，还是为了利用她的力量，他绑架了尤蒂，并且用法术控制了她，在国境线的水门与反抗军发生了战斗，最后战死。而被绑架的尤蒂最终获救。

米卡艾拉(Michael)　里柯尔帝国祈祷师



奉多马教最高祭祀乔达之命，率领着多马教团僧兵以及部分里柯尔帝国的骑士把守着米拉神殿的大门，能够召唤出石象鬼的祈祷师。

黑斯特（Heste）　女魔道士



被父亲乔达当成祭品献给多马的女魔道士，完全丧失了做人的资格和自由。在里柯尔瀑布与阿鲁姆军一战失败后，便回到了多马的祭坛，等待与阿鲁姆和塞利卡的最终决战。

麦克纳姆（Magnam）　里柯尔帝国男爵



把守里柯尔瀑布的骑士，率领里柯尔的主力部队与多马教团的僧兵准备与阿鲁姆军一决胜负。

■ 伤害相关计算式:

物理攻击力	＝力＋武器威力 ＝力＋武器威力X3　※敌人属于特效范围内时
魔法攻击力	＝力+魔法威力 ＝力+魔法威力X3　※敌人属于特效范围内时
物理伤害	＝自己的物理攻击力－敌的防御 ※自己使出必杀时，对敌伤害X3
魔法伤害	＝自己的魔法攻击力－敌的魔防 ※自己使出必杀时，对敌伤害X3
攻速	＝速度－装备武器的重量

■ 概率相关计算式:

物理命中率	＝装备武器的命中率＋技
魔法命中率	＝装备魔法书的命中率
物理回避率	＝地形+速度-装备武器的重量
魔法回避率	＝速度+运气
必杀率	＝技＋运气÷2＋武器必杀率 ※取整数
实效命中率	＝自己的命中率－敌的回避率
实效必中率	＝自己的必杀率/2
诅咒发动率	＝21－自己的运气÷2

むらびと 村 人	→ LV3	ナイト 骑士	→ LV7	パラディン 圣骑士	→ LV10	Gナイト 金骑士
	→ LV3	ソルジャー 士 兵	→ LV7	アーマー 重装步兵	→ LV10	バロン 男 爵
	→ LV3	ようへい 佣 兵	→ LV7	けんし 剑 士	→ LV10	ませんし 魔 战 士
	→ LV3	アーチャー 弓 箭 手	→ LV7	スナイパー 狙 击 手	→ LV10	ボウナイト 弓 骑 士
	→ LV3	まどうし（男） 魔 道 士（男）	→ LV12	けんじゃ 贤 者		
		まどうし（女） 魔 道 士（女）	→ LV20	しんかん 神 官		
		Pナイト 天马骑士	→ LV12	Fナイト 飞鹰骑士		

● 转职系统图

● むらびと→ようへい→けんし→ませんし→むらびと→ようへい…这样的循环转职是可能的。如果不知道「むらびと」选什么职业好，就选「ようへい」吧，通过无限循环的转职路线，村人都会变得非常强悍。



七龙珠Z3
激战人造人间

Dragon Ball Z 3 – Ressen Jinzou Ningen

■ 制作公司：BAN DAI

■ 发售价格：5900日元

1992.00.00（日）



● KIをねる算是一种蓄力，下次再选符合角色流派的卡片时，便可选择更强的超必杀技了。玩到一半时，战斗会变成小人在撞来撞去是速战模式（不过觉得有时速战模式比一般模式要来得慢。）若队伍的等级到了一定的程度时，便会自动进入速战模式。



● FC版的龙珠系列游戏一共分为八部龙珠作品：

龙珠--神龙之迷

龙珠2--大魔王复活

龙珠3--悟空传

龙珠Z--强袭赛亚人

龙珠Z2--激斗弗利撒

龙珠Z3--烈战人造人

龙珠Z外传--赛亚人灭绝计划

在战斗前按 Select +Start 键就能转入地图战斗状态画面!



七龙珠Z 2
激战弗利萨

Dragon Ball Z 2 – Gekishin Freeza!

■ 制作公司：BAN DAI

■ 发售价格：5900日元

1991年8月（日）



いどう 飞行

カード 道具

のうりょく 队伍状态

セーブ 存盘

あらすじ 故事介绍

● 游戏的行动方式是由卡片决定的即每张卡片上方的龙珠数，其中Z代表最大一星球代表最小。每次行动之后都要抽取卡片，如果抽中弗利萨（概率很高）那么就要战斗。



マニュアル 手动卡片战斗

オート 自动战斗

せんとう 配置卡片

カード 道具

にげる 逃跑

● 战斗时招数的强大与否由卡片决定，其中卡片上方的龙珠代表攻击力下方的中文数字代表防御力，数字越大代表攻击力越强。常规卡片大致有：魔、龟、惑、界、必五种其中“必”卡片就是使用必杀技。

第一章

那美克星上的战斗

那美克星爆炸以后，在地球上的战士们都认为悟空已经不幸在行星爆炸中丧失，为了让悟空的复活，大家拿着布尔玛的龙珠雷达开始搜索龙珠的下落……

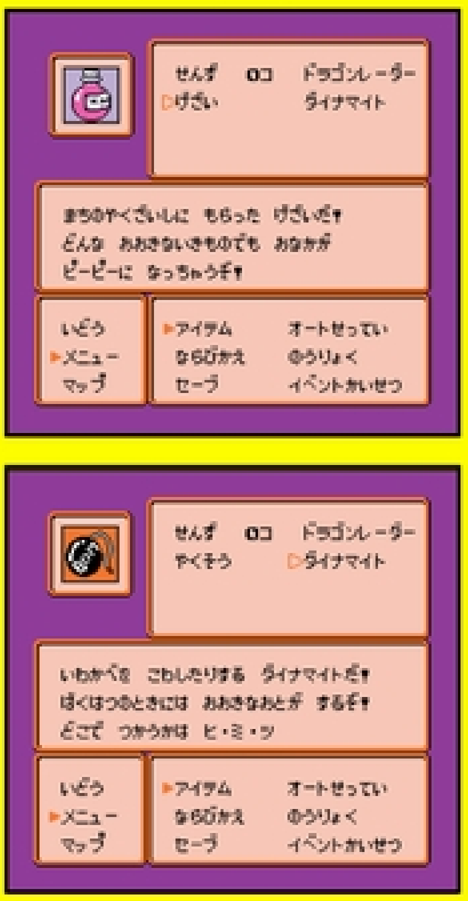
登场人物：悟饭、比克、克林、天津饭、亚姆、饺子。



1 游戏开始部分就立刻是弗利萨对决孙悟空，剧情的需要变身超级赛亚人的孙悟空轻松就能将弗利萨解决掉。

游戏攻略：

先进入一开始的都市，和所有人对话后，到地图右下方的小屋（旁边有一只恐龙），和屋内的人对话后他会送队伍药草やくそう。回到都市，和一位妇人对话后，她会将药草制成泻药，拿著泻药回到右方小屋旁，和那只恐龙对话，便可得到5星球。接著到地图中间一个有山洞的地区，到地区中间凹处会有对话，此时再到都市上方的一个山洞和里面的人交谈后，他便会给队伍一颗炸弹。回到那个凹处，悟饭便会将凹处炸开，进去拿出1星球出来。这时再到地图右上方和守卫交谈，他不放行，此时请注意他下方，有一个凹进去的山地，将队伍飞到那个山地，悟饭便会提议用调虎离山计把守卫骗开，这时再飞回都市上方的山洞再要一颗炸弹，拿到炸弹后，飞回到守卫斜下方凹山地，放置炸弹后，守卫便会苍忙的离开，此时就可以飞进去了。进入后将此章的老大做掉便可进入第二章。





2 战斗时，让悟饭，比克，克林出场就好了，因为有时天津饭和饺子会随机的出现帮忙，天津饭会用四身拳打击所有敌人，而饺子会用超能力，可以将敌人定住。



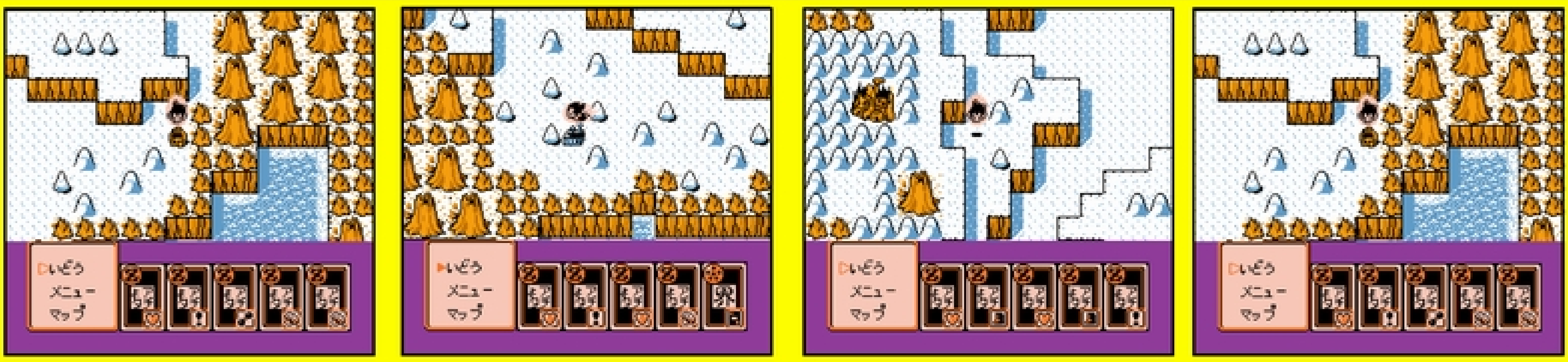
3 拿到炸弹后注意到守卫的下方，有一个凹进去的山地，将队伍飞到那个山地使用炸弹后守卫便会苍忙的离开。

第二章 游戏攻略：

这关的流程很简单，一开始直奔地图左方的基地，达尔会说有磁场进不去，这时再到基地上方及下方的小屋去把磁场关掉就可以进入基地了，将基地的老大做掉就可进入第三章。

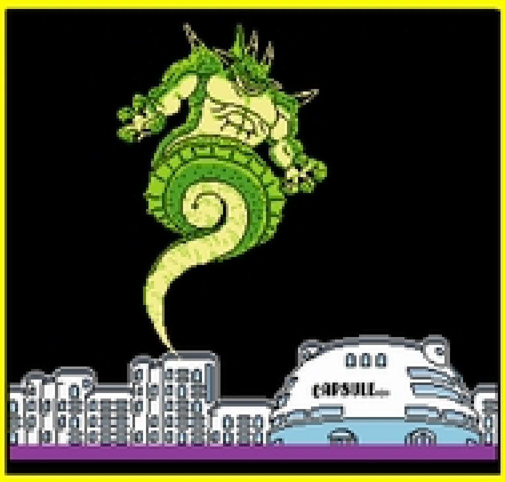
第三章 游戏攻略：

这关守卫不用和他打。一开始到守卫右边小屋去，里面的人会跟你说这关其他三个屋子受到侵害，此时再到地图的左下，左上，右上这三间屋子去，将里面的外星人做掉后，再回到守卫右方的屋子去，他便会帮队伍恢复体力，并可通过屋子到下面去，这时再将守在山道的家伙做掉就可以进入到基地了。（进入基地后会合）



















第四章 游戏攻略：

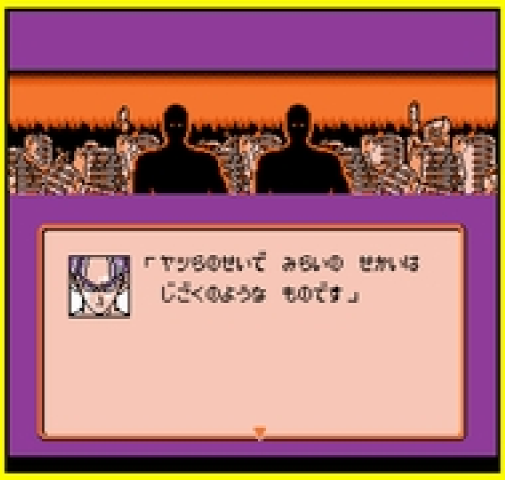
这关也有守卫，但这关的守卫不用和他打。一开始到守卫右边的小屋去，里面的人会跟你说这关其他三个屋子受到侵害，此时再到地图的左下，左上，右上这三间屋子去，将里面的外星人做掉后，再回到守卫右方的屋子去，他便会帮队伍恢复体力，并可通过屋子到下面去，这时再将守在山道的家伙做掉就可以进入到基地了。（进入基地后会和达尔会合。）

建议：若没到守卫右方的屋子对话的话，到那三间小屋去是不会发生战斗的。

第五章

游戏攻略：

这关是修行关。修行的方式是：从下面的卡片中，挑出两个相同派系的卡片，再选修行的人，便可增加经验值。如选了"龟"之后，再选另一个"龟"字卡，然后选修行的两人，如悟空和悟饭，这样悟空和悟饭便会增加经验值，而没被选到的比克便不会加到经验值。若下面已经没相同的卡片了，或选到派系为"Z3" 的卡片的话，便会减少一次的修行机会，共有三次修行机会。

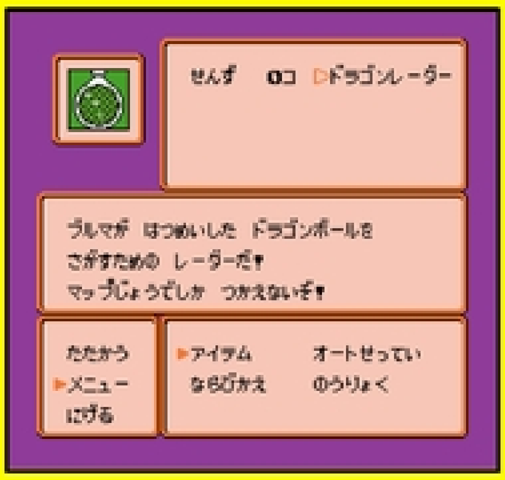


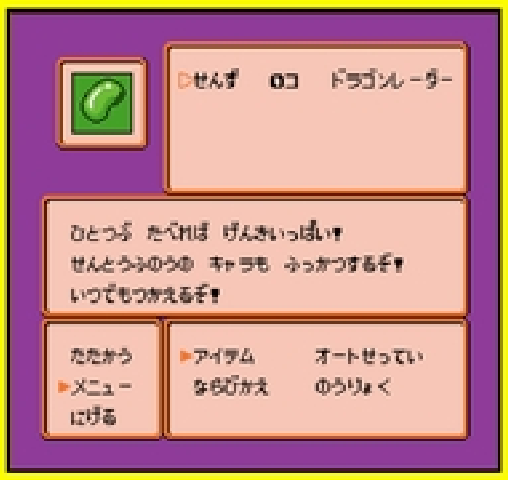


第六章

游戏攻略：

Jack的比法，但若超过16点便算爆了。每胜电脑一次便会增加大量经验值，而重力机也会增加重力。而每输一次便会减少体力，如160倍的重力便少16点的体力，250倍的重力则少25点的体力。若体力被减完了，便会减少一次修行机会。建议修行时可善用S/L大法。

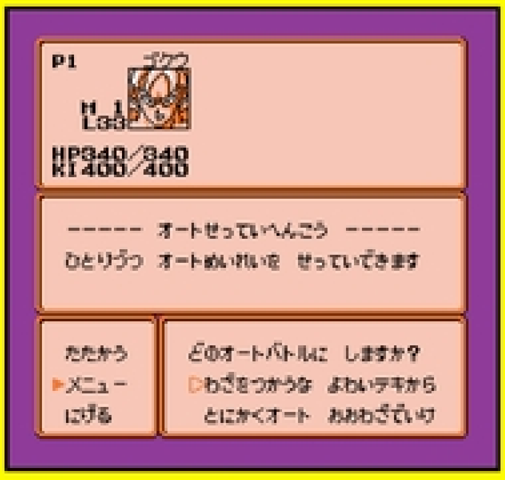




第七章

游戏攻略：

和克维拉对战之前会和他的大将先打，而和打败他之后会紧接著和克维拉对决。克维拉会变身，但和变身前的克维拉打时可以尽量使用必杀技，因为他变身后我方的人员的体力和KI都会补满。和变身前的克维拉打时，达尔会加入，且加入时他会变身成超级赛亚人，所以战斗时可以将达尔调到前线来。但克维拉变身后，达尔就会变回平常的样子了。





● 先找到地图上的山洞。然后往上走20步，然后再往左走3步就可以在一块空地上找到人造人。















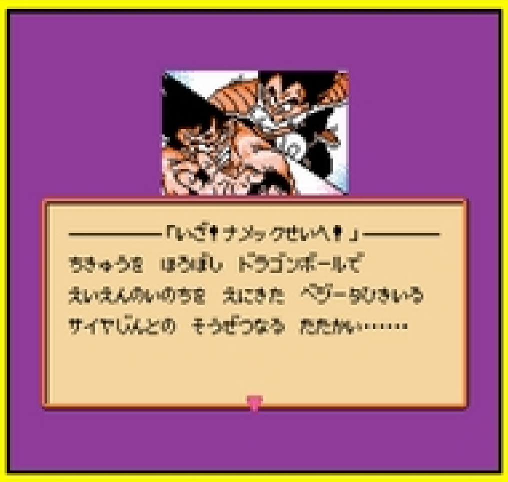


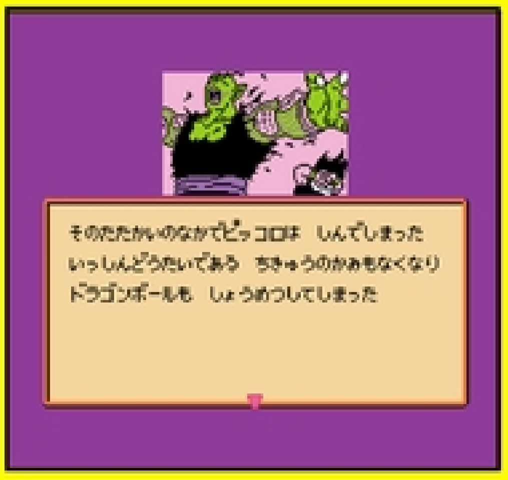
剧情介绍

那美克星上的战斗

故事是从赛亚人袭击地球，短笛用性命保护悟饭，悟空打败了那巴，又与贝吉塔拼了个两败俱伤，这使贝吉塔离开地球。但是为了复活短笛等为了地球而牺牲的Z战士，悟空等人决定去那美克星，利用那里的龙珠复活自已的伙伴，可是邪恶的弗利萨先Z战士一步到达那美克星，在那里疯狂的杀戮。

















Dragon Ball Z 2

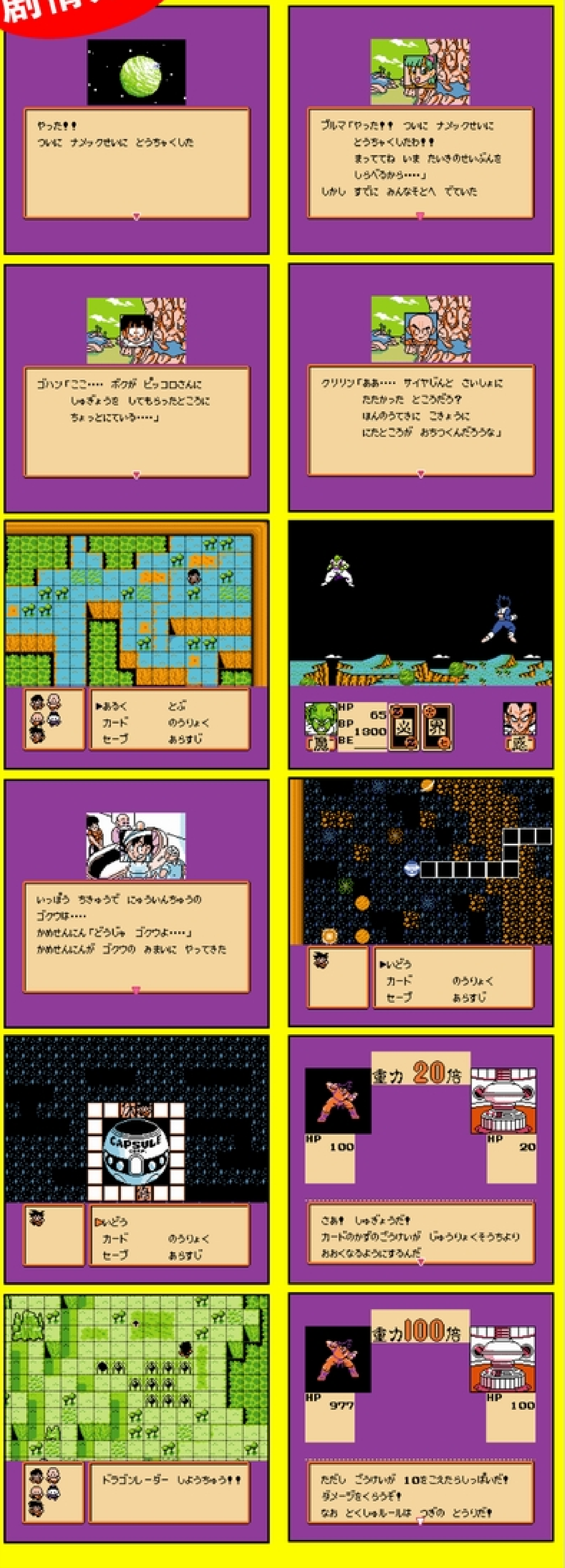
游戏攻略：

一开始，登场人物有孙悟饭、小林、乐平、天津饭、饺子五人，经过漫长的战斗来到了那美克星，到达那美克星之后发现又有两艘太空来到了这个星球，这时的大地图左上方会出现邱夷，下方有贝吉塔，还有一个村庄，现在应立即去村庄赶在邪恶势力到来之前首先取得龙珠（如果未能及时赶到村庄了没关系，只不过暂时少拿一颗龙珠，如果弗利萨方面或贝吉塔先到村庄的话，这个村子会被他们毁灭并带走龙珠），取到龙珠后画面来到了地球，悟空通过治疗已经恢复健康，正在往那美克星赶来，悟空很厉害，一般的小喽罗只会伤悟空两、三点HP。又是经过漫长的战斗，悟空到了一个有“修”字的方格，这时必须进行20倍重力特训，（以后还要进行50倍和100倍的特训）。

20倍重力特训结束后，画面又返回了那美克星，这时地图上方有多多利亚，下方有贝吉塔，还有一个村庄，绝对不要接触多多利亚，不管现在队伍打小喽罗多么得心应手，多多利来非常强大，现在还不是他的对手，现在是要在贝吉塔之前到那个村庄（如果贝吉塔先到的话这个村庄会被他毁灭），到了村庄那里的那美克星人会送给队伍六星龙珠。这时画面一转又回到了悟空的场景。悟空的飞船继续前进，走了一段后又要进行50倍重力的修练，修练之后画面回到那美克星，这时大地图下方有萨博，右方有贝吉塔，中部有一村庄，这时在战斗中可以发现敌人的喽罗兵实力大大的增强了，甚至可以打败Z战士，所以不要恋战，直接去村子里找龙珠，到了村庄那美克星人会给你龙珠，另外那美克星人丹迪去加入队伍（只是变成一张卡片，作用是补充HP和BE），画面又一次转到悟空那里，悟空继续前进会到达一个星球，这不是那美克星，而是弗利萨的一个秘密基地，当然要消灭它，消灭它之后继续前进就可以看到那美克星了，但是在到达之前还要进行100倍重力的特训。

终于克服了100倍的重力，悟空此时的战斗力可以升到极限了，画面一转回到那美克星。这时队伍中只有小林一人，此场景的目的是让小林到达地图右下方建筑物中去，但途中会受到邱夷、多多利来和萨博从上方、右方和下方的拦截，绝对不能让他们捉到否则就要GameOver。但这时的小喽罗的战斗力也要比小林

剧情介绍



游戏攻略：

高，在RPG游戏中不遇敌是多么不容易的事呀，这时要善于用“逃跑”选项，在抽牌中用探测器看看哪一张是弗利萨卡，如果非要战斗，那在战斗中要让丹迪经常给小林补充体力。经过一路的东躲西藏，终于到达了这个建筑物，这就是那美克星大长老的家。大长老会给小林龙珠，并激发小林的战斗力。这时画面一转来到了界王居住的小星球，短笛正在界王的训练下进行特别训练，当短笛的战斗力达到一定程度时特训就结束了，画面回到那美克星，这回是整个队伍要到大长老家，途中同样会受到邱夷、多多利来和萨博从上方、右方和下方的拦截，有了刚才用小林到大长老家的经验，还怕到不了吗？

到达了大长老家，大长老会激发每个Z战士的战斗力，在这里还会遇见贝吉塔，贝吉塔会被说服并加入队伍，但是在战斗中贝吉塔是不受玩家控制的（这到也符合贝吉塔的个性）。现在队伍中有了贝吉塔，又加上新增长的战斗力还惧那些小喽罗吗？当然是见一批杀一批疯狂增加经验值。离开大长老的家，这时弗利萨出现在地图右方，但他不会对队伍造成威胁，他只会绕着他的宇宙飞船转圈，经验值长的差不多了就可以打一些有点实力的敌人，还记得刚才追堵队伍的三个“小丑”吗？该是收拾他们的时候了，建议先打上方最弱的邱夷（深兰），然后打下方的多多利亚（红），最后打较强的萨博（浅绿）。萨博是变身型宇宙人，第一次打败他后，他会变身，变身后战斗力大增，要小心。

PS：如果有兴趣在打完多多利亚之后还可以去弗利萨的飞船里去偷龙珠，偷完之后千万不要听贝吉塔那是否补充体力的馊主意（左边的选项），弗利萨就在飞船外面，补充体力后会被弗利萨发现，被迫与弗利萨作战，弗利萨现在的战斗力是五十三万，不可能取胜的。建议选择右边的选项，不补充体力，离开飞船，火速逃跑。

击败萨博之后，出现动画，强大的五人组基纽特种部队登场，此时出现分支，但无论如何选择最后大结局都是一样的，只不对其中的过程不同，左边的选项是“为了保命交出龙珠（分支一）”，右边的选项是

剧情介绍

那美克星上的战斗

到了游戏后期在道具栏里没有无限使用的补充体力的卡片，所以在游戏前期要注意保存仙豆卡、加林仙人卡等卡片作补充体力和技力值用。牛魔王卡、水晶婆婆卡、琪琪卡等辅助攻击的卡片，这些卡片在大决战中可以使战斗简单化。击败了弗利萨会出现弗利萨被元气弹压倒的动画，在看完制作人员的的动画之后还可以看到悟空变成超级赛亚人的镜头。

后记：在龙珠Z3－烈战人造人的一开始就可以延续这部作品中的最终之战，玩家可以控制变成超级赛亚人的悟空去打败弗利萨。



游戏攻略：

“不交龙珠作战到底（分支二）”。如果选择分支二，那么将马上与基纽特种部队的五个人一同战斗，一次打五个强大的敌人难度很大，打了一回合之后，悟空的宇宙飞船降落，玩家这时可以控制悟空，要站悟空尽快加入队伍。如能够将基纽特种部队打败则后面的结果与分支一中打败基纽特种部队后相同。

选择分支一：龙珠会全部被基纽特种部队抢走，然后悟空的飞船到达那美克星，并加入队伍。此时要与分散在地图各处的的基纽特种部队队员作战抢回龙珠。建议最后打基纽队长，大家都知道基纽有互换身体这一招吧，所以在接触他之前最好有一张高点数的“必”字卡片，防御力也要高点这样就可以早出招，把这张卡片用在悟空身上，放一颗500点的元气弹，只要击中基纽必死。把基纽特种部队全部打败之后画面转到了大长老家，弗利萨终于发现了大长老的存在，那美克星人丹迪根据大长老的指示，去帮助地球人用龙珠实现实现他们的愿望。现在只有这个星球人唯一的战斗型那美克星人内鲁守卫在大长老身边，为了保护大长老内鲁与弗利萨作战，但是双方实力大悬殊了，内鲁被弗利萨打败了。这时又回到了大地图画面，玩家要控制丹迪在最短的时间内到达地图上方的悟空那里，弗利萨会在后面追击，如果被追上就GameOver。丹迪与队伍会合后出现动画，七龙珠终于聚在一起，唤出的神龙，实现了Z战士的愿望，短笛也就复活了。这时弗利萨也追了上来，Z战士们马上又投入到与弗利萨的战斗中去（其实现在无论怎么打弗利萨他都不会有什么损伤的，只能巧妙的与他周旋，尽量减少队伍伤亡），在与弗利萨打了一回合之后画面转到了短笛那里，地图上方有已经被弗利萨打得奄奄一息的内鲁，短笛应尽快赶到内鲁那里与内鲁合体，合体之后短笛的战斗力大增，然后快速赶往地图上方悟空与弗利萨战斗的地方，加入队伍，快，一定要快，每延误一回合，队伍的损失是很大的。

短笛及时地加入的队伍，与弗利萨打了几回合后，游戏会自动作出逃跑的选择，这时应立即赶到地图中部，悟空飞船降落的地方。到达飞船让战斗力还未到达极限的战士进行100倍重力特训，没过几回合弗利萨杀到，要进行最终的决战。弗利萨异常的强大，在决战中弗利萨有三次变身，每变一次力量增加一次。



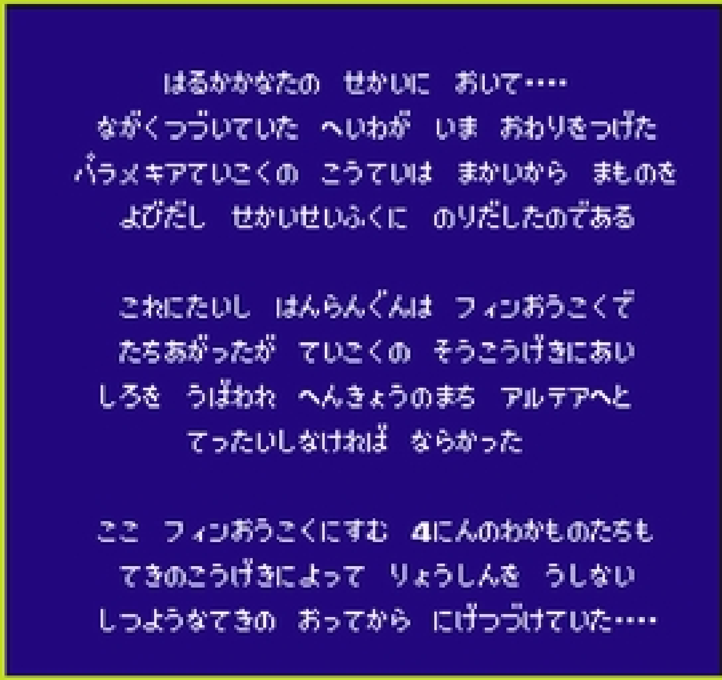
最终幻想2

ファイナルファンタジ 2

Final Fantasy II

■ 制作公司：SQUARE

■ 发售价格：5900日元

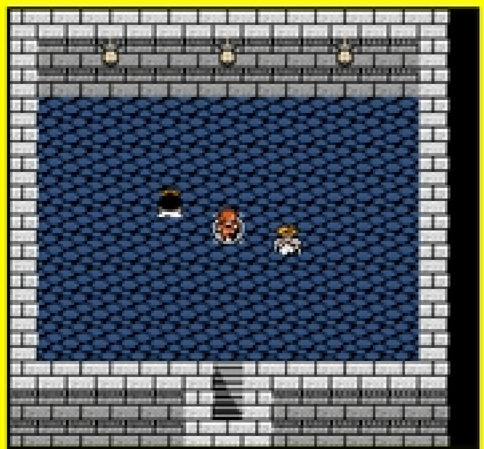




● 在一个遥远的世界，长久以来的和平正遭到破坏。这是因为帕拉美奇亚帝国皇帝从魔界召来了大批怪物，进行大规模屠杀，妄图政府世界。为了与这场浩劫对抗，在菲因王国建立起一只抵抗力量，与敌人浴血奋战，但是在帝国军队的强大攻势下，菲因城失守了。有四个菲因城的少年必须要撤到阿鲁迪亚镇，他们的亲人在战争中被帝国军杀害了，现在有许多敌人在后追击着......像是一场噩梦，斐里奥尼鲁、玛利亚、卡伊和雷恩哈特突然受到帝国军的黑色骑士的攻击，一一被击倒......

游 戏 攻 略：

故事一开始，主角一行人被帝国军追杀，被反抗军救于阿鲁提亚（アルテア）在找齐三人后，便至大殿向公主道谢，公主则告诉主角一行人野玫瑰（のばら）要主角进入菲因（フィン）的Pub内，与老板交换情报，那老板亦是反抗军的一员，暗语便是野玫瑰（のばら）到菲因先走至村方最上，然后往右走到墙外。



沿着墙外向下走，即可找到Pub与老板交谈后，老板便说pub中另有密室说完就闪人，此时往柜台后面向右走，会进入一间密室，躺着一个人，和他把戒指（リング）交与主角，便断气了。（拿到戒指后，在城外按（select B）可看见世界地图。回到阿鲁提亚找公主问话，将戒指给他看，公主便说道要去瀑布的洞窟（セミテ）拿一块金属（ミスリル），将ミスリル跟公主左边的人一说，他马上加入主角并拿出小舟（カヌ-），此人便是是大魔道士——敏武（ミンウ）。



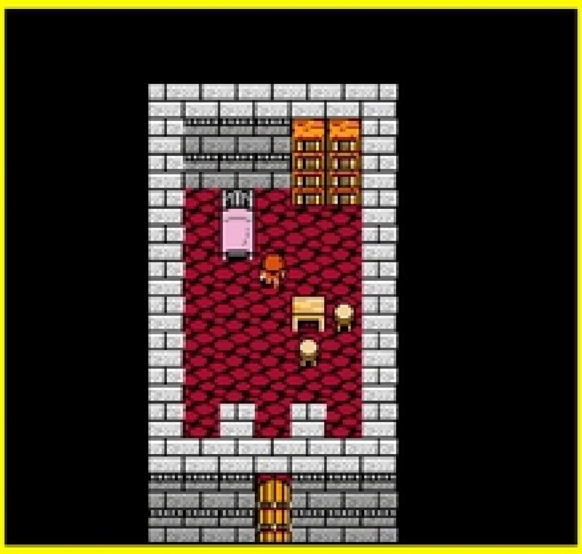
白魔导士敏武加入后，一行人便前往瀑布的洞窟去拿米斯里鲁矿，一进洞窟向左可看到一蓝色大石，先别里会，这正是藏雪上船的记号，途中就得盗贼以及武斗家约瑟夫（ヨーゼ）之女，取得米斯里鲁，回阿鲁提亚先将（ミスリル）交与武器店老板，再找公主谈话得知帝国军正在巴夫斯克（バフスク）建造大战舰（だいせんかん）命令主角一行人前往阻挠。



到了村庄后，便前往左下角，可看见一屋角似乎有路，但有一人却挡在其中向此人开口询问，用暗语野玫瑰（のばら）探之，原也他也是反抗军的一份子。在得知主

游戏攻略：

角的来意后便让开一条路，那条路顺左路走可看见一楼梯，即通往大战舰建造处。在快要出洞时，帝国军却即时乘大战舰逃走，队伍中的玛利亚（マリア）在匆忙间听到，指挥官黑色骑士的声音，不禁一愣：此口音和失踪的哥哥的声音简直是一模一样，不过追赶不及，所以并未确认。不过回到洞窟，前往右边房间，却意外在宝箱中或得通行证（つうこうしょう）。



一行人再度回到阿鲁提亚，公主说起国王身染重病，需要敏武照顾，因此敏武脱队。此时到大殿右旁的房间，可见到国王和敏武，国王要主角去找席得（ジト），并到大雪原去拿个甚么门铃（めがみのベル），以及卡修葱城（カシユオーン）拿大地之火（たいしょうのほのお）。



因为唯有大地之火才能破坏大战舰。于是一行人又到波夫特（ポフト）的Pub中找到席得，席德说什么飞空船（ひくうせん）之类的话。此时到萨拉玛多（サラマド）去找约瑟夫，他家在村庄右上的屋内。与他谈起（めがみのベル）他便爽快的加入了。

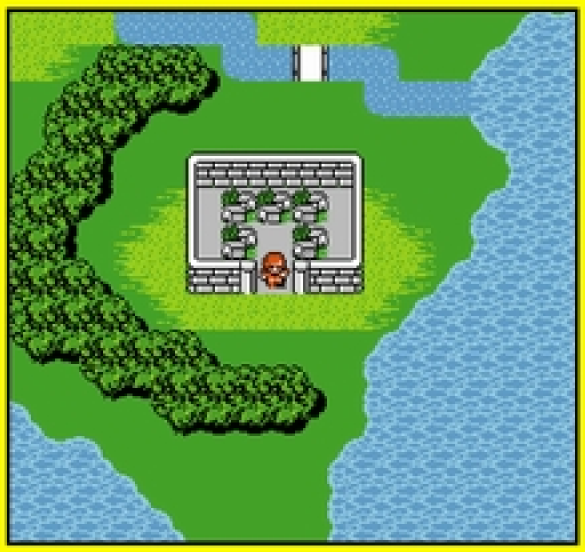
先到瀑布的洞窟拿雪上船（せつじょうせん），一进洞窟向左可看到蓝色大石，在大石的右上角有暗道，取得雪上船。之后便可前往雪原的洞窟，途中会在一房间中看到群小动物，向他们询问可知，右边有密道，打死乌龟后后便可拿到（めがみのベル）。旁边有一门，原来是出洞的捷径，要出洞时，看到帝国军的人在把守。于是大夥便动了手，经过一镇围殴，他终于不敌，一行人正要出洞时，突然有大石暗算，约瑟夫示意要大家先走，自己抵挡，结果居然被压死了，三人悲伤了一会儿，还是继续前往卡修葱城（カシユオーン）。



到了城里，一进去便看到大地之火（たいしょうのほのお），用（めがみのベル）开门后发现里面有一人，原来是王子柯顿（ゴードン）他一听主角来意便加入。等拿到火把后，便利用火把来取大地之火。等大地之火到手后，一出城就看到，大战舰追着飞空船走。于是大家便顺路到路行鸟森林骑路行鸟至大战舰，示出通行证（つうこうしょう），守卫即放行，等救到公主，席德，便可将大地之火置于主引擎，爆破大战舰。



再次回到阿鲁提亚，国王逝世，遗命王子哥顿继承王位，于是王子脱队。到大殿上找王子，他要我们去迪司特城（ディスト）找飞龙（ひりゅう），及传说中的龙骑士（りゅうきし）。于是众人到玛鲁姆（マルム），正要买船票时，突然发现卖票的旁边多了一个陌生女子，上前搭讪，那女子愿意让众人搭便船，于是大夥出了村庄，果然发现有一艘船正在等候，等上了船才知道原来误上贼船了，于是，三人将众海盗教训一顿，那女子原是海盗头目蕾拉（レイラ），表示愿意投降加入。然后一行人前往迪司特城（ディスト）找飞龙。



到了位于东北方的大岛迪司特（ディスト）之后，入城中，却发现城中只有母子二人以及飞龙，母子对二人怀有戒心，飞龙亦是如此，于是一行人只得

游戏攻略：

前往洞窟。来是报以前的救命之恩。脱困后，救了公主，再次回到阿鲁提亚，却见不到什么人，原来一下洞窟往中间偏右的楼梯下去，可得项链（ペンダント），回城中将此物交与飞龙。原来项链是龙骑士与飞龙沟通的信物，飞龙将其飞龙卵交与主角拜托他将此物置于洞窟的泉水之中，使其孵化，主角达成任务后回来找飞龙却发现飞龙已逝世。



回到阿鲁提亚，城中人皆道公主发疯了，于是一行人到公主的房间探望，公主却叫主角一人单独留在房中陪她，于是其他人等退出，等三人退出后，房间暗了下来，公主示意要主角走近床上（！），然后，公主摇身一变，成为蛇身妖女，正当危急之时，三人冲进来解危，而后知:从大战舰救回假公主，真公主仇困于斗竞场，王子柯顿担心公主的安危，于是加入队伍，而蕾拉暂时退出。



到了斗竞场，黑色骑士便放出一头猛兽，击败它后众人朝王座前进，岂知中计，四下的帝国军却突然窜出，将一行人囚入牢中，正当束手无策之际，盗贼突然出现相救，原来是报以前的救命之恩。脱困后，救了公主，再次回到阿鲁提亚，却见不到什么人，原来反抗军准被夺回菲因，另在城的南方设了营地（キャンプ），作为复兴基地。



一行人大大方方的进入菲因城中，发现蕾拉已在城中等待，杀了牛魔王后，王子与公主又交代说，唯有得到究极之术——阿鲁提玛（アルテマのほん），才能与帝国对决而敏武已经去寻找了，究极之术之书被封印在十层塔上必需要用晶体柱（クリスタルロッド）才能进入，而晶体柱又被封于敏西尼亚（ミシディア）洞窟，又必须取得假面（かめん）才能破除封印，假面共分黑，白，白假面（しろいかめん），位于菲因的地下室，入口在王城大殿的右上角，必须要念咒（エクメトテロエス）才能进入。而黑假面（くろいかめん）在南之岛，取得假面后，要置于西南的魔导士之村敏西尼亚（ミシディア）地下室的女神像上。

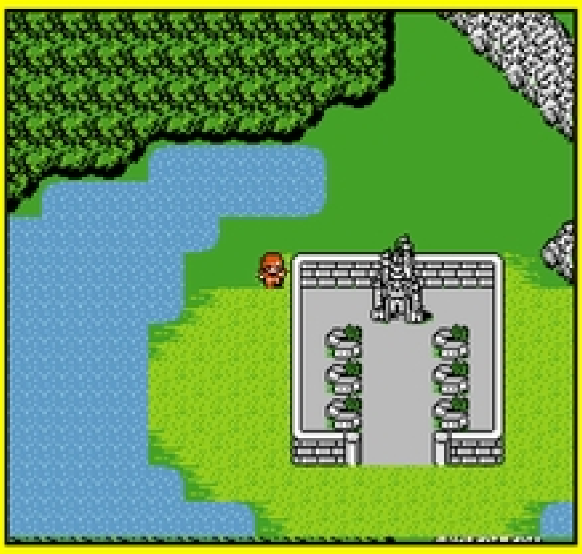


取得假面，除去封印后便可往十层塔拿晶体柱，然后一行人准备前往十层塔去取究极之术-阿鲁提玛，岂知在半路上遇见了大海啸，省来时，身在陌生的地方，蕾拉失踪，走着走着，却发现人迹，宛如小城镇，只是一人挡在路中，主角拿出晶体柱（クリスタルロッド）明来意及身份，那人表是愿意加入，原来此人正是-理查（リチャード），原来此时身在食人鱼腹中，觅得出口，即可前往十层塔。



进塔后，分别遇见三位魔导士，他门各化为火，冰，电巨人，其中，火冰互克，而毒克电。打倒三个巨人后，到了塔顶，见到昔日的队友敏武正在解除封印（他怎么上来的?），等他解开了封印，却力竭而死，可怜的大魔导士与世长辞。众人进入封印的房间，看见内有五个水晶球，其中，中间的即是究极之术-阿鲁提玛（アルテマのほん）最后再拿，其它分别可增加，力量，敏捷，体力，魔力各十点。

游戏攻略：

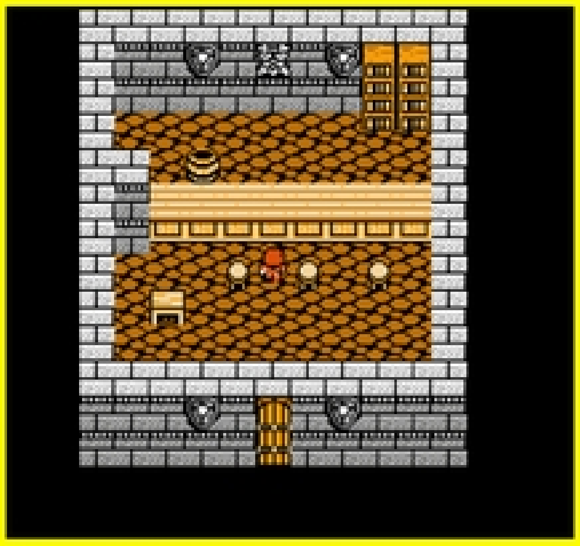


出塔后，发现一件可怕的事，除了菲因外，其它一些小城均已毁，世界的敌人也强的可怕，大夥回到菲因城中问个究竟，原来是帝国的龙卷风（たつまき）搞的鬼，众人欲进入龙卷风中直捣黄龙，却苦无进入之法，王子提到古老相传:在菲因的镜子大厅的镜上放上项链（ペンダント），即可唤出飞龙，主角依法施为，果然奏效，不过，先不急着进入龙卷风，先到菲因镇找盗贼，他家在镇中的西南，当提到主角要到龙卷风中，他提出好礼相赠，位于床边右侧的密室，其中吸血剑乃神兵利器，敌弱则弱，敌强则强，千万不可遗失。



进入龙卷风后，一行人势如破竹，皇帝虽有亲卫队护驾，仍被主角一剑刺死，杀死皇帝后，菲因城人人狂欢，跳舞庆祝，突然，有恶耗传来，一则是黑色骑士野心勃勃，想要在帕拉美奇（パラメキア）登基，二则是席得身受重伤，在盗贼家中，于是众人又到盗贼家中探望，无奈他伤重不治，死前答应把飞空艇送给主角，那也是进入山中城帕拉美奇唯一之法。

到玛鲁姆（マルム）取得飞空艇，进入山中城后，去不慎误入陷阱，从第一层走起。待主角见到黑色骑士雷恩哈特，正要动手，但其妹却力劝不要自相残杀，就在此时，王座突然又多出一人，却是帝国皇帝。皇帝从地狱的深渊复活回来，似乎变的更强了，他操纵着诡异的火焰，企图消灭众人，此时龙骑士挺身而出，挡住皇帝，一面要飞龙带众人离开，结果，山中城爆炸，可怜龙骑士一代大侠，就此死于非命。而后，在玛利亚的劝解下，黑色骑士雷恩哈特与主角重修旧好。



但是，事情还没有结束，在敏西尼亚洞窟的西方，突然凭空多了个小水溏-死亡大道，据说是通往地狱的道路，皇帝就在其中。但四人仍不畏凶险，毅然进入死亡大道……在进入死亡大道前，先到迪司特城找母子二人，在查里得的遗孀知道恶耗，后难过之馀，便把龙骑士珍藏的宝剑——石中剑交与主角。

主选择画面：

日文名	英文名	中文名
アイテム	ITEM	道 具
まほう	MAGIC	魔 法
そうび	EQUIP	装 备
ステータス	STATS	状 态
セーブ	SAVE	记 录

战斗画面：

日文名	英文名	中文名
たたかう	FIGHT	攻 击
にげゐ	RUN	逃 跑
まほう	MAGIC	魔 法
もちもの	ITEM	持有物

装备画面：

日文名	英文名	中文名
こうげき	ATTACK	攻击力
ぼうぎょ	DEF	防御力
みぎて	RHAND	右 手
あたま	HEAD	头 部
うで	ARM	手 腕
ひだりて	LHAND	左 手
からだ	BODY	身 体
アイテム	ITEM	道 具

状态画面：

日文名	英文名	中文名
ちから	Pwr.	力 量
すばやさ	Agl.	敏捷度
たいりょく	Vit.	体力
ちせい	Int.	智慧
せいしん	soul	精神
まりょく	M.Pwr	魔力
こうげき	ATTACK	攻击力
ぼうぎょ	Def.	防御力

Final Fantasy 2



最终幻想2

ファイナルファンタジ２

Final Fantasy II

■ 制作公司：SQUARE

■ 发售价格：5900日元

WMS对话系统：

在游戏中，与以往普通的RPG不同，在人物对话中有一些关键词需要记忆。这就是Word Memory System，对话记忆系统。当与某人对话时，如果有重要的情报，就会有个音乐发出，选择おぼえゐ（Learn）后再选择那个突出显示的词就可以记住了。而之后对某些人选择たずねゐ(Say)，就可以打听到相关的事物的消息。这在游戏中是推进剧情发展的关键。

熟练度系统：

FF2的系统中就这点和其他许多RPG游戏都不同。它不是靠升级来提升战斗力的，而是有个熟练度的设定。武器、魔法的使用次数越多，熟练度越高，带给敌人的伤害也越大。

魔法系统：

魔法的习得是看书得到的，看了相应的魔法书后才能学到该魔法。而且在战斗中如果将魔法书向敌人投掷的也可以起到相应魔法效果。



1 アルテアのまち Altea 亚鲁迪阿镇
2 ガテア Gatea 卡迪亚村
3 フインのまち Phin 菲因镇
4 パルムのまち Palm 帕鲁姆镇
5 ポフトのまち Poft 波夫特镇
6 サラマンドのまち Salamando 萨拉马多镇
7 セミテのたきのどうくつ Semite Cave 塞美多瀑布洞窟
8 バフスクのまち Bofsk 巴夫斯克镇
9 せつけんのどうくつ Snow Cave 雪原洞窟
10 カシユオーン Kashuon Castle 卡修恩城
11 ディストのしろ Dist Castle 迪斯特城
12 ディストのどうくつ Dist Cave 迪斯特洞窟
13 とうぎじょう Arena 斗技场
14 ミシディアのむら Mysidia 敏西迪亚村
15 みなみのしま Black Mask Cave 南方岛
16 ミシディアのどうくつ Mysidia Cave 敏西迪亚洞窟
17 リバイアサン Leviathan 食人鱼出现地
18 ミシディアのとう Mysidia Tower 敏西迪亚塔
19 チヨコボのしり Chocobo Forest 陆行鸟森林
20 パラメキアじょう Pandamonium Castle 帕拉美奇亚城
A だいせんかん Warship Resting Place 大战舰
B たつまき Whirlwind 龙卷风
C キャンプ Rebel Camp 营地
D ジエイド Jade Portal 死亡大道

武器一览：（小刀）

代码	日文名	英文名	中文名	售价	最早入手处	攻击	命中	回避	干涉	追加	属性	效果
3A	ナイフ	Knife	小刀	75	阿鲁迪亚镇	3	75	1	5	－	－	－
3B	ダガー	Dragger	宽刃小刀	200	帕鲁姆镇	7	65	1	5	－	－	－
3C	ミスリルナイフ	Mithril	秘银小刀	400	阿鲁迪亚镇	14	67	1	5	－	－	－
3D	マインゴーシュ	Gouche	左手刃	750	大战舰	32	70	5	5	－	－	－
3E	オリハルコン	Orhacon	精铜匕首	1500	菲因城地下	50	72	1	5	－	水中	－
3F	リッパーナイフ	Ripper	锯齿刃	4000	ゴートス	69	75	1	5	伤害	－	－
40	ネコのツメ	Catclaw	猫爪刀	6000	マンティ	86	80	1	5	－	魔导	－

武器一览：（杖）

代码	日文名	英文名	中文名	售价	最早入手处	攻击	命中	回避	干涉	追加	属性	效果
41	つえ	Cnae	杖	125	阿鲁迪亚镇	4	70	1	5	－	－	－
42	メイス	Mace	战斗拐杖	250	帕鲁姆镇	9	60	1	20	－	－	－
43	ミスリルメイス	Mithril	秘银杖	750	阿鲁迪亚镇	16	60	1	20	－	－	－
44	ウエアバスター	Were	荡魔杖	1500	卡修恩城	28	67	1	20	－	狼	－
45	まじゅつのつえ	Magic	魔术杖	2500	マジシャン	40	64	1	5	－	－	电5
46	ちからのつえ	Power	力杖	4000	敏西迪亚镇	53	66	1	20	－	－	－
47	まどうしのつえ	Evil	魔导师杖	5000	敏西迪亚塔	64	68	1	5	－	－	毒16
48	いやしのつえ	Greed	治愈之杖	6000	グリーンド	78	70	1	5	回复	不死	－
49	ダイヤメイス	Diamond	钻石杖	7500	死亡大道	90	75	1	5	－	－	－

武器一览：（剑）

代码	日文名	英文名	中文名	售价	最早入手处	攻击	命中	回避	干涉	追加	属性	效果
53	ブロードソード	Broad	宽刃剑	200	阿鲁迪亚镇	7	60	1	50	－	－	－
54	ロングソード	Long	长剑	300	帕夫斯克镇	13	50	1	50	－	－	－
55	ミスリルソード	Mithril	秘银剑	900	阿鲁迪亚镇	20	50	1	50	－	－	－
56	こだいのつるぎ	Ancient	古代剑	1250	雪原洞穴	25	10	1	50	诅咒	－	－
57	ねむりのけん	Sleep	睡眠剑	2000	大战舰	30	10	1	50	睡眠	－	－
58	ウイングソード	Winded	风翼剑	2500	オーガチーフ	42	56	1	50	－	空中	－
59	ブラッドソード	Blood	吸魂剑	4000	菲因城地下	0	0	0	100	吸魂	吸收	－
5A	だいちのつるぎ	Earth	大地剑	5000	リバイアサン	52	58	1	50	－	大地	－
5B	フレームソード	Flame	烈焰剑	5000	敏西迪亚塔	63	60	1	50	－	炎	－
5C	アイスブランド	Ice	寒冰剑	7500	敏西迪亚塔	72	65	1	50	－	冷气	－
5D	ディフェンダー	Defense	守护之剑	10000	龙卷风	78	64	8	50	－	－	－
5E	サンブレード	Sun	太阳刃	12500	くろきし	83	65	1	50	－	不死	－
5F	エクスカリバー	Xcalibur	石中剑	65000	迪斯特城	100	75	1	30	－	变化	－
60	マサムネ	Masmune	正宗	40000	大混乱城	150	90	2	0	－	－	提11



魂斗罗

Contra（コントラ）

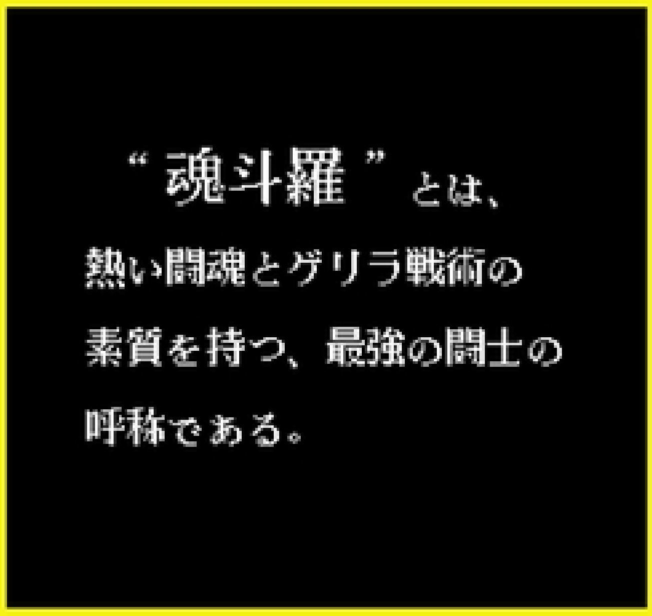
1988(日)

魂斗罗是日本KONAMI公司于1988年由大型街机移植到任天堂FC位游戏机上的一款横向卷轴双人射击游戏。魂斗罗故事背景是根据著名恐怖片异形改编，人物造型是著名影星阿诺和史泰龙1987年第一款魂斗罗，现在我仍不知道是美国还是日本的KONAMI公司做的。

第一款魂斗罗是街机上。继魂斗罗成名之后，KONAMI于1988年推出了超级魂斗罗。个人认为是比较经典的。其中很多关的内容吸收了电影《异型》的元素，深入人心。

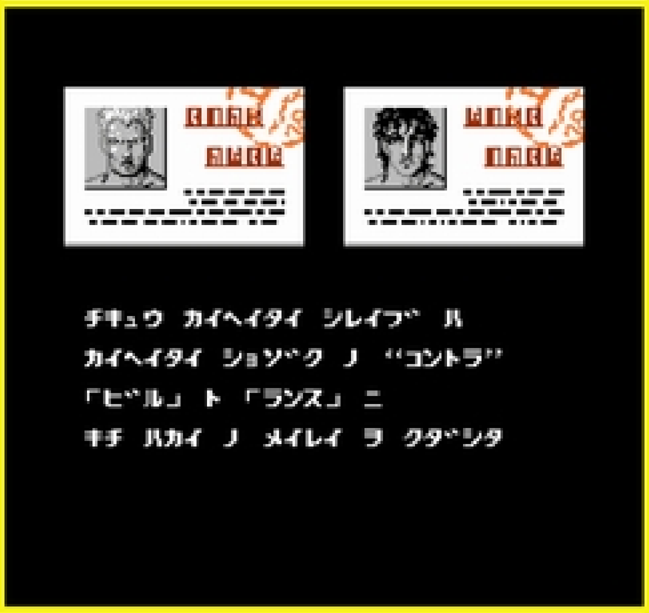
游戏的英文叫Contra，译成日本的外来语就是コントラ 而コン、ト、ラ在日语中对应的日文汉字就是“魂斗罗”“魂斗罗”的含义是“具有优秀战斗能力和素质的人”，这段话出现在日版FC魂斗罗开场画面之中。

很多玩家当年在无数次的通关后仍旧难以满足魂瘾，3周目、5周目甚至10周目也毫不鲜见。









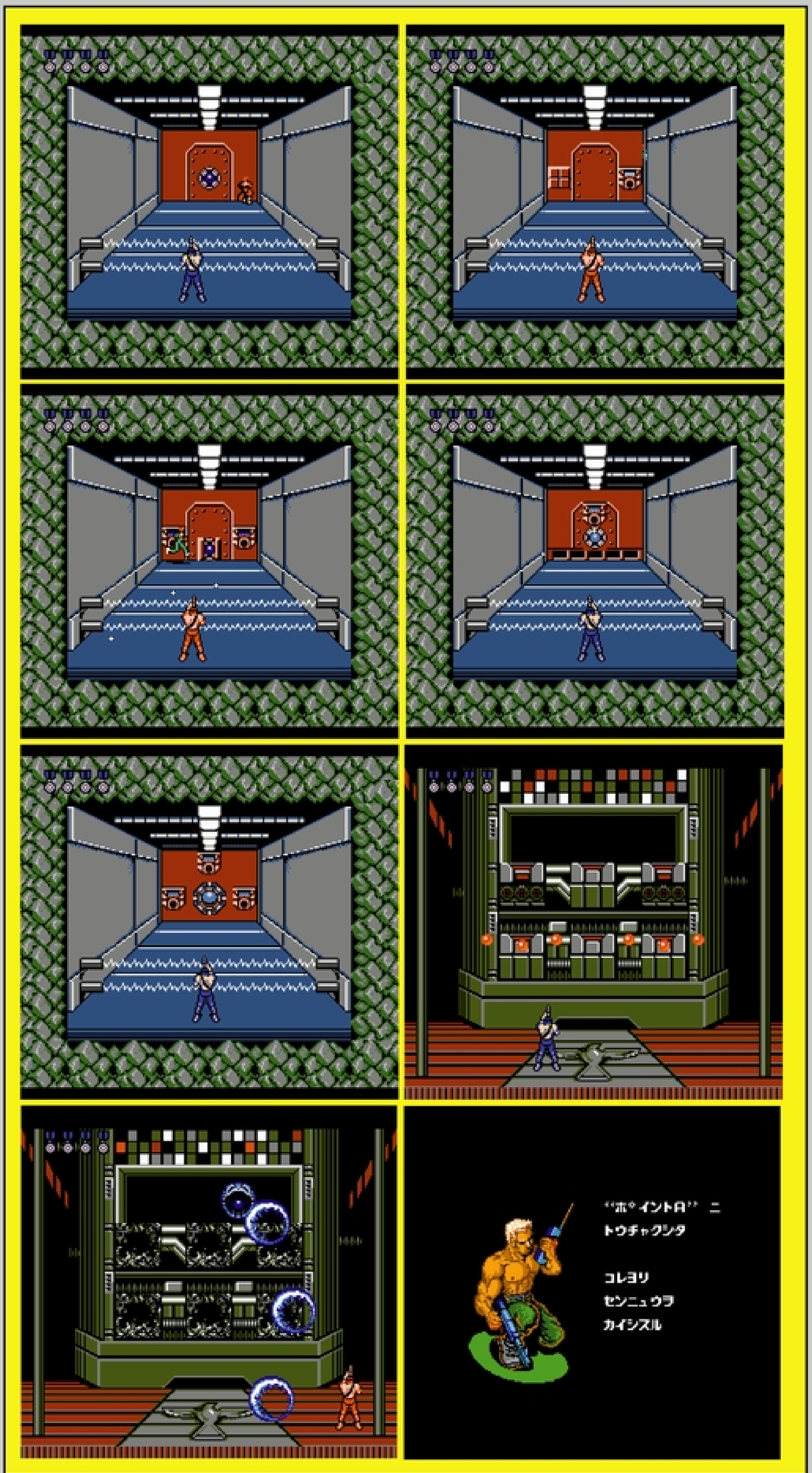


公元2631年，一颗陨石坠落在新西兰附近的Galuga群岛，两年以后，海军总部得到消息说一个叫做“红隼”的武装组织开始把该群岛地区修建成一个发动异型侵略战争的基地，Contra成员Bill Rizer和Lance Bean被送去破坏对方的计划。这次行动获得圆满成功，但是海军部门将有关这次事件的信息作为高度机密，完全未向大众公布。

日版的初代游戏是华丽的256k，开场有地图，有开场动画和过关画面，美丽的画面背景例如叶子阿飘阿飘，美版和欧版都是朴素的128k，地图画面变成简单的黑底白字分数和命数显示，不过群众照样很买账，直接造成的恶果就是2代的日版也偷功减料，开场动画没有了，过关也是黑底白字的分数画面…所以对于厂商客气也未必是好事情。也有一种传闻说是由于2代正值Konami高层人士变动，更换了制作人员导致水平下降，不过无法证实。



日版的故事发生在2633年（日版游戏里面刚开始提到陨石坠落是2631，故事是陨石坠落以后2年，所以是33），但是的新西兰旁边的一个虚构小岛，主角是我们的Bill Rizer和Lance Bean大叔，而美版则变成了Mad Dog（疯狗）和Scorpion（蝎子），而且发生在1988年的南美（美版没有开场，这些都是说明书里面说的），所以美版叫大叔是没错的。不是很理解这个心态，日版是英文名字，美版就变成外号了呢？当时很希望能有一些当时的文化背景材料。至于欧版出于某种顾虑，欧版一直都没有人型。



魂斗罗调命秘籍

３０人

标题画面输入↑↑↓↓←→←→ＢＡＢＡ

选关

在标题画面时选择好P1或2P玩，先按START键，然后按住P1的↑、←、SELECT及A键，等到选关画面出现，选定要玩的关卡后按开始即可。

音乐测试

标题画面时按住P1的A和B键再按START键。

隐藏的台词

在结尾画面的卷轴开始时，按住SELECT及START键，即可见到隐藏的恐怖电报.

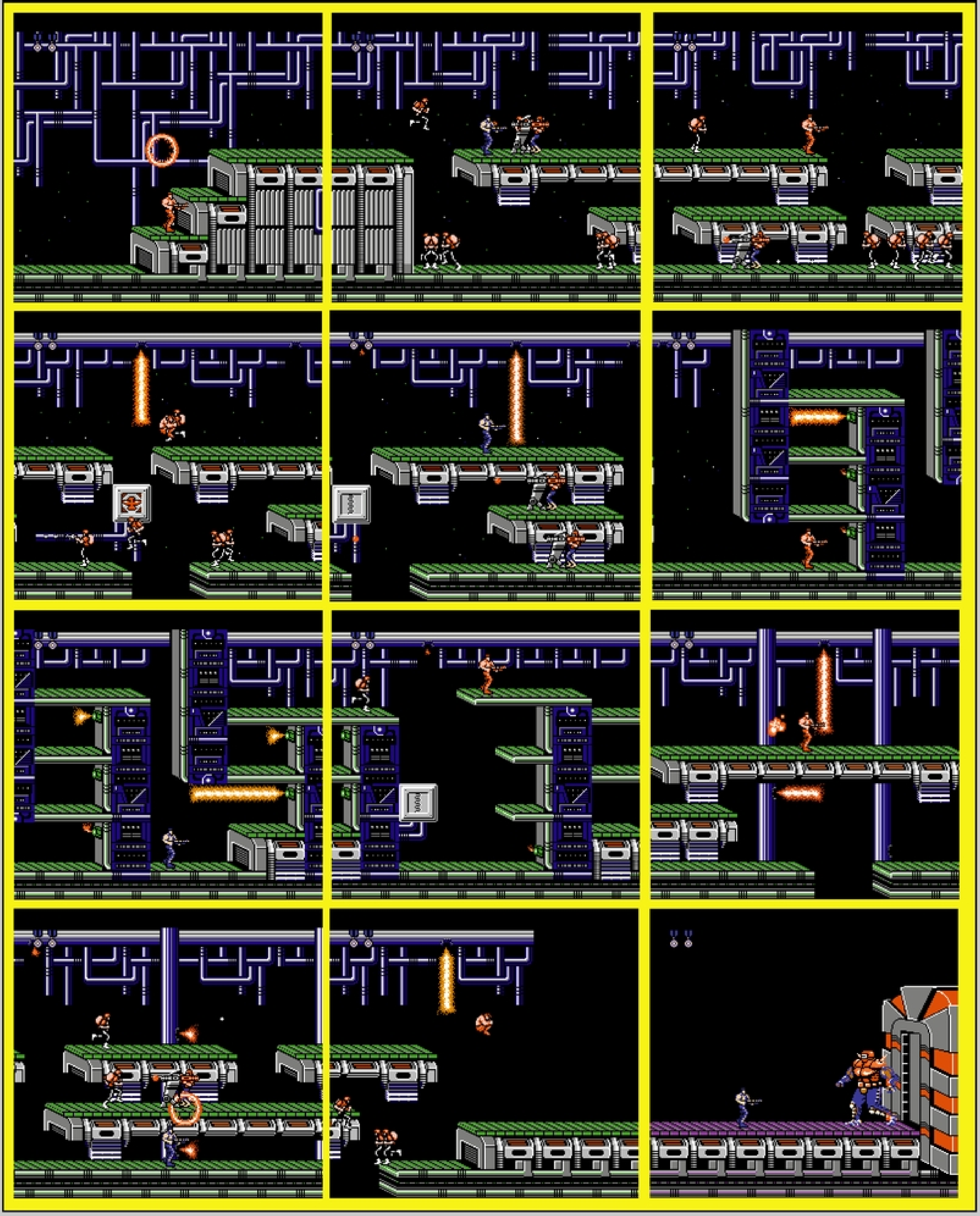


魂斗罗 第五关

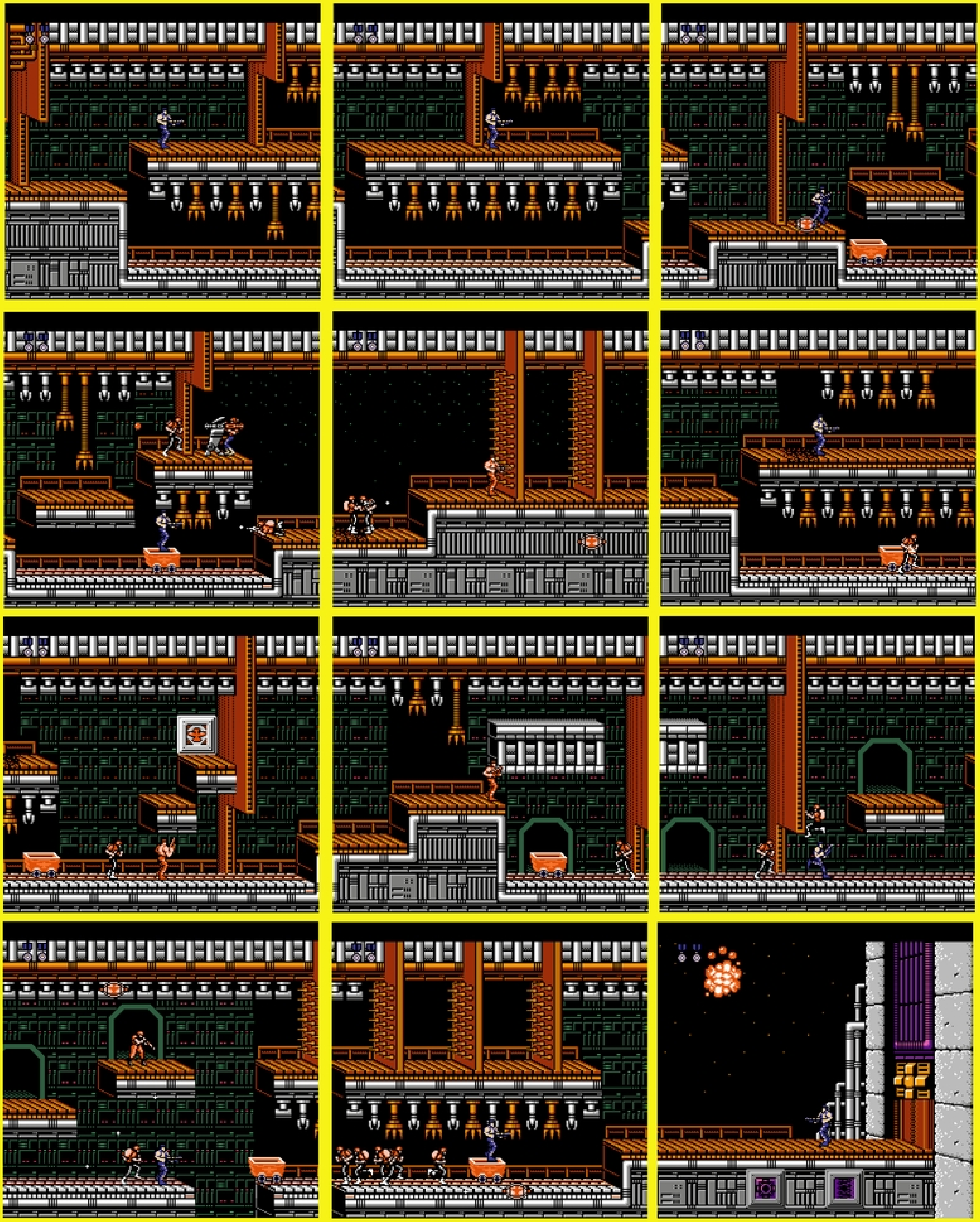


很多玩家当年在无数次的通关后仍旧难以满足魂瘾，3周目、5周目甚至10周目也毫不鲜见。以后甚至出了什么水下八关、玩出一匹马骑着打、乘直升飞机追杀到外星球等传闻，虽然传得接近到荒诞，但足可以看出玩家对这款游戏的热爱程度。

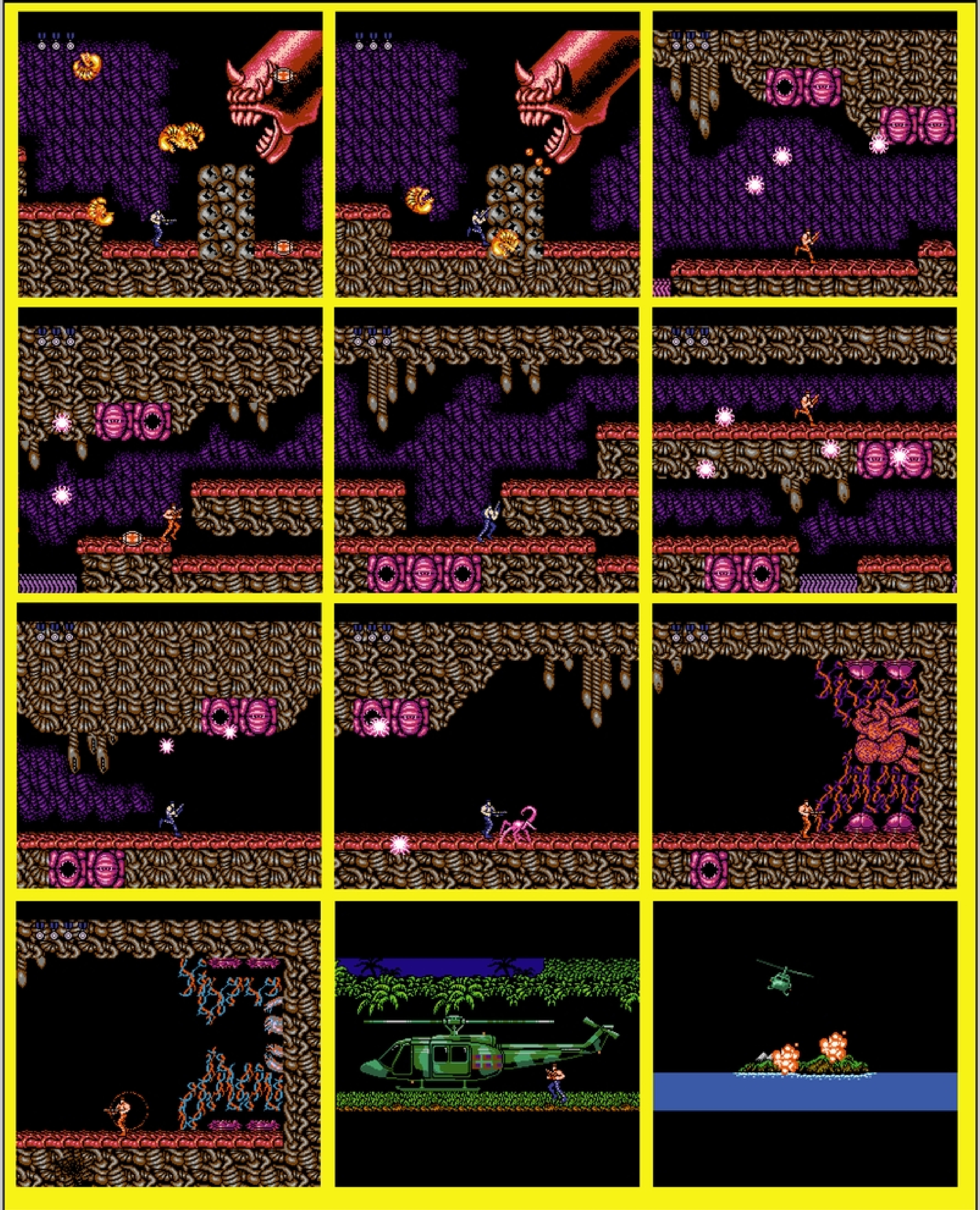
魂斗罗 第六关



魂斗罗 第七关



魂斗罗 第八关



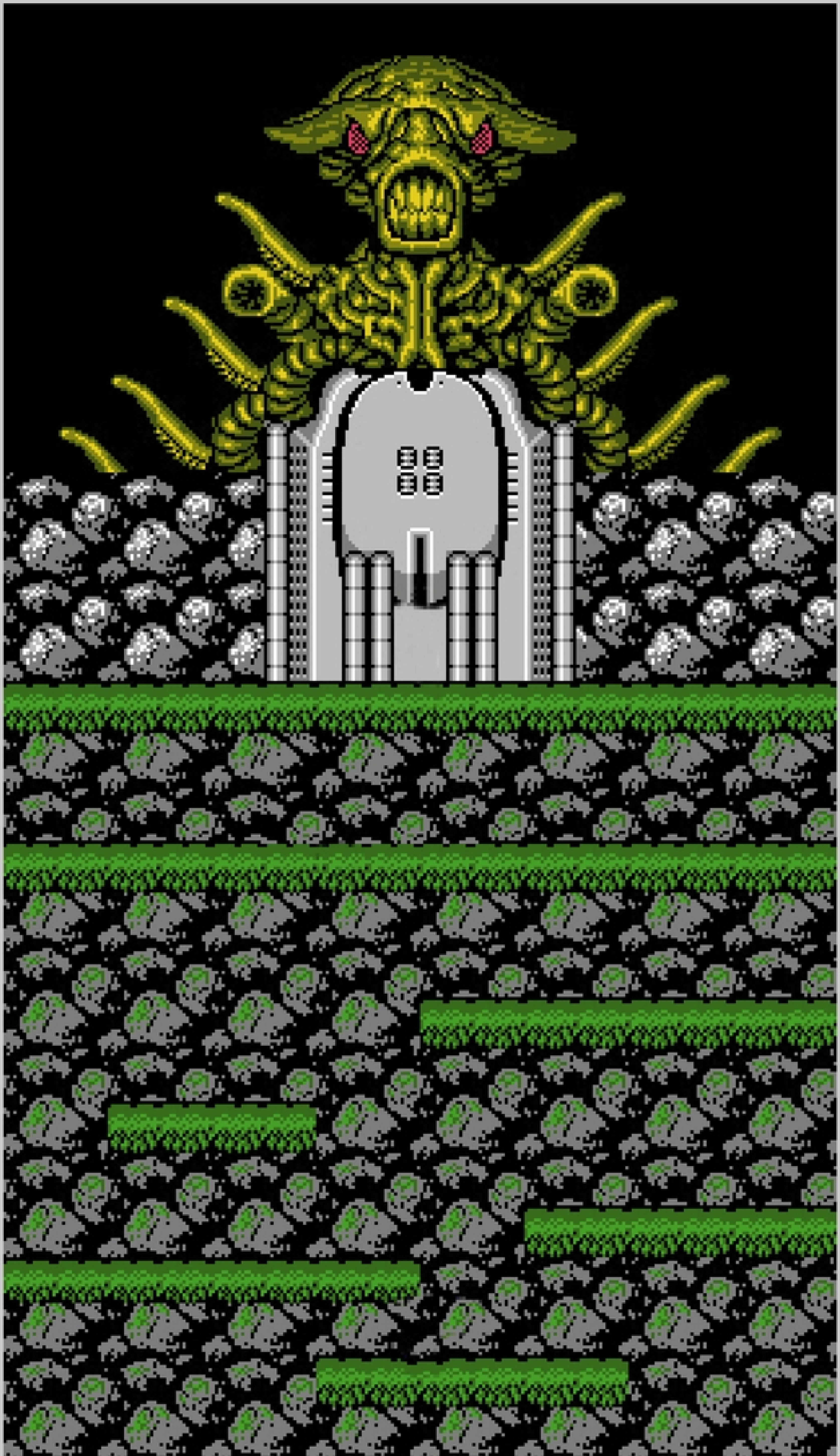


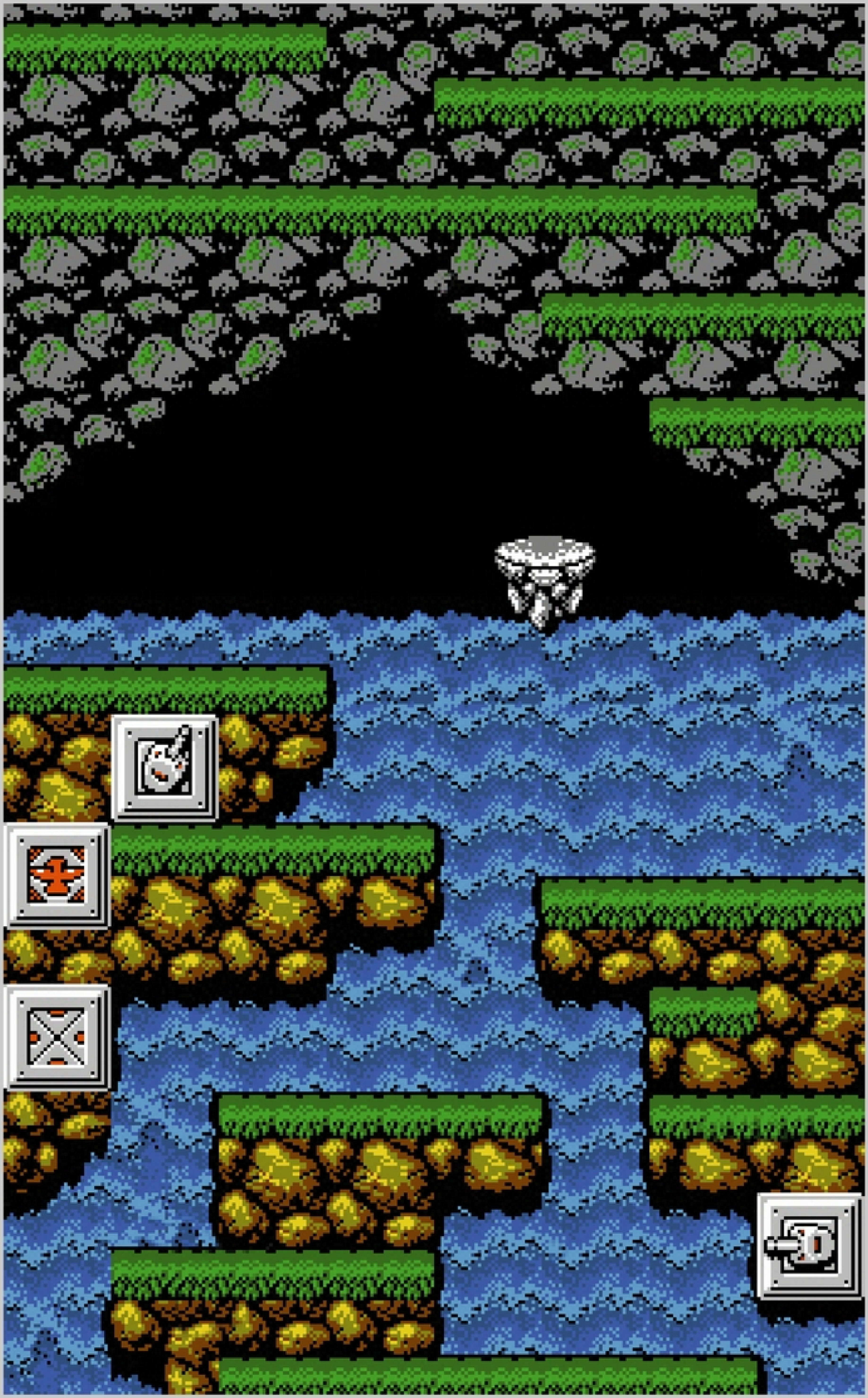




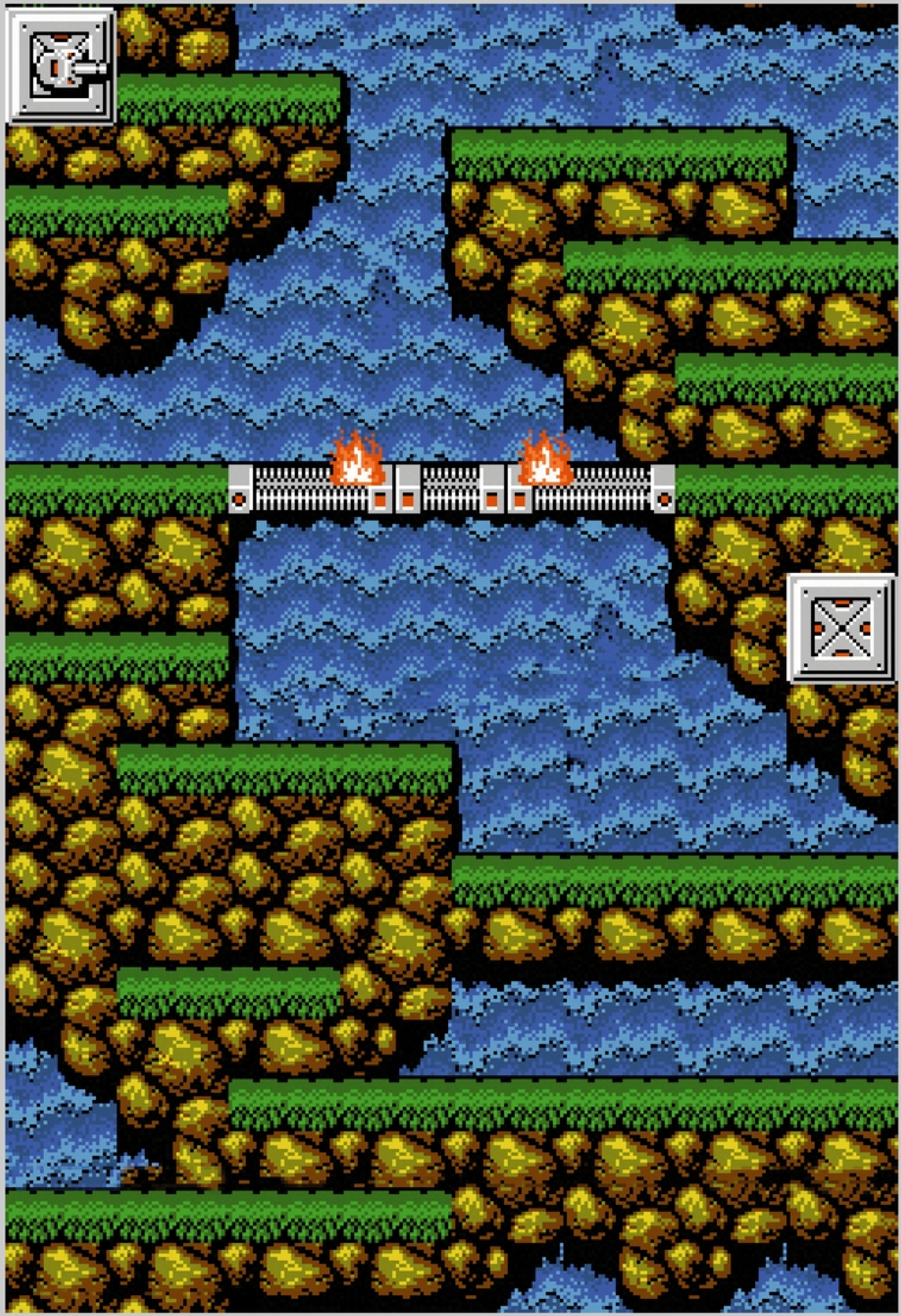


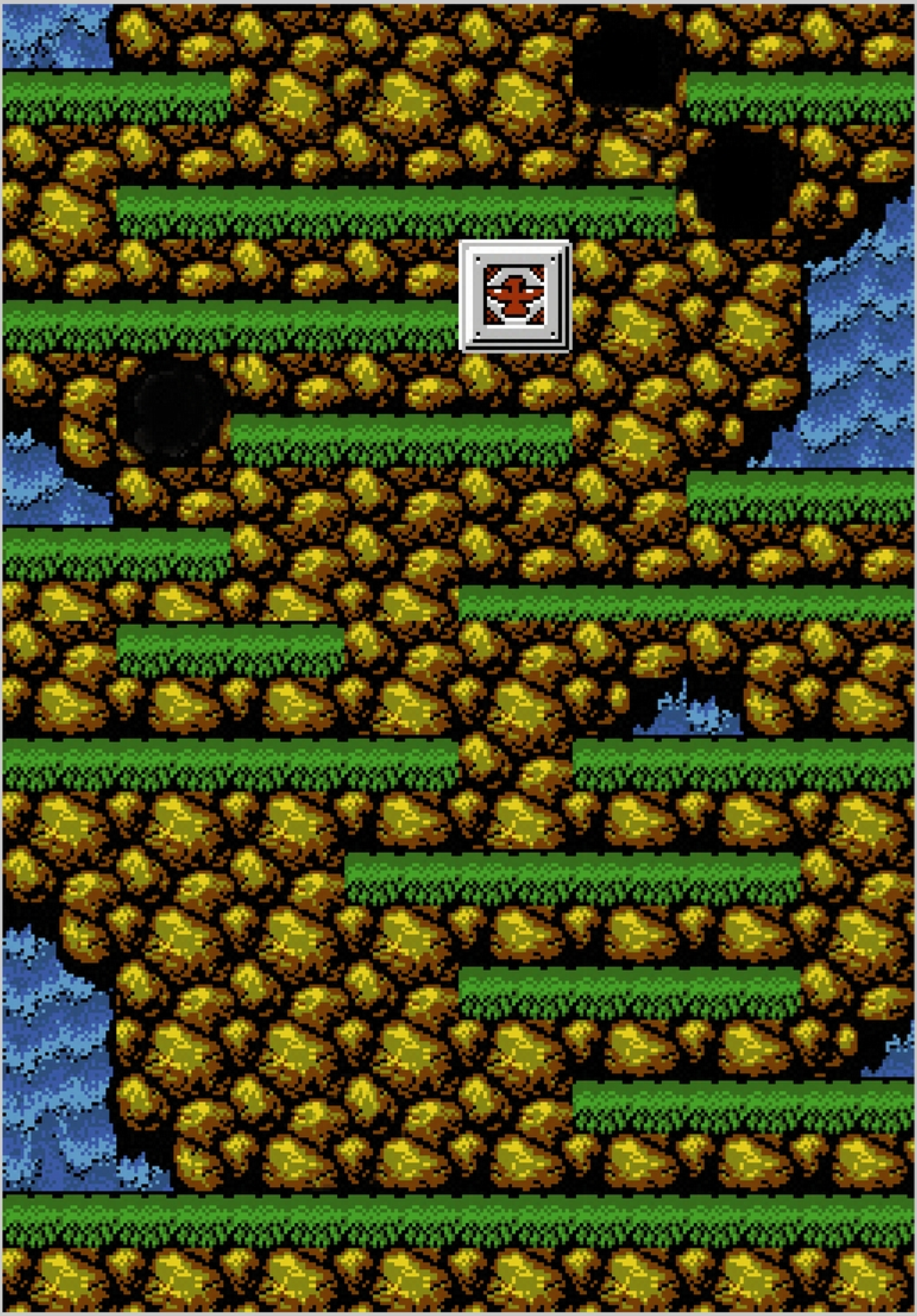














大航海时代1

Dai Koukai Jidai (J)

Great.Voyage(U)

- ■ 制作公司：KOEI
- ■ 发行公司：KOEI
- ■ 发售价格：5900日元

1991.FC版　1992.MD和SFC



● 相对2代来说1代的城市太简陋



● 初代便拥有相当丰富的世界观

系列介绍

光荣游戏中一个结合了SLG、RPG和经营三种游戏形态航海的策略游戏，则是一款以享受海上冒险乐趣为主的游戏。游戏的基本内容包括战争、贸易、冒险三个主要部分，三大内容下又细分出许多功能，这些功能随着你游戏的进行互相交错影响，最后的统关条件和很多游戏一样都是统一世界，玩家通过打击海上的敌对势力来扩大自己的势力范围，就必须通过贸易积蓄自己经济实力，而在世界各地的贸易与冒险中，一边领略世界各地的风情，一边寻找优秀的航海士与宝物增强自身的实力，航海士与宝物的加入又会推动人物故事情节的发展，可见，三大内容是有必要同时进行而互相依赖的，也就是说这是一个重过程而不重结果的游戏，通关到最后是必然的结果，游戏的主要精髓仍是让你享受航海的过程。

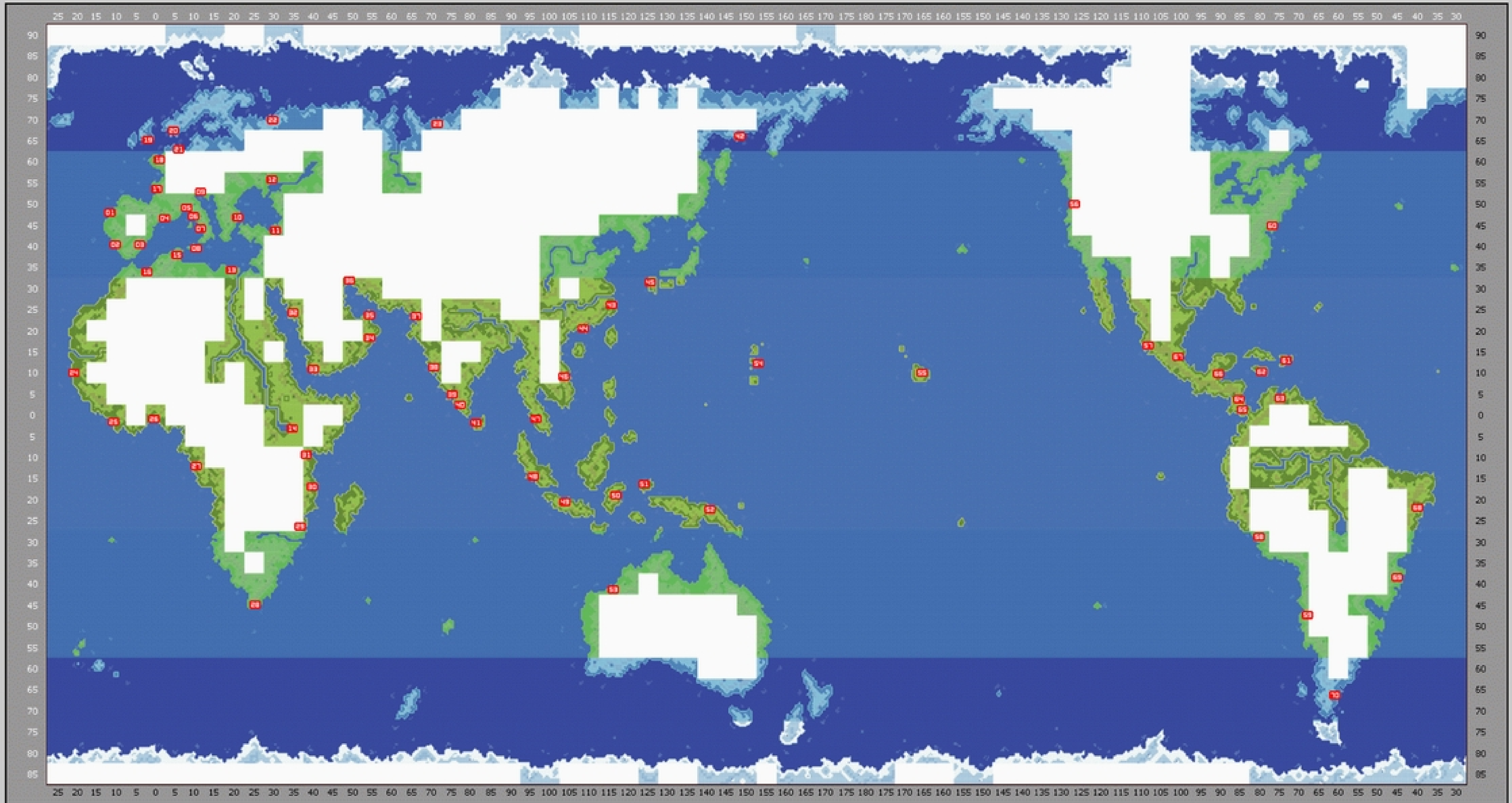
游戏中无论战争还是贸易、探险，都必须依赖航海来进行，所以在这个游戏中，地理知识的运用是一个最基本的条件，比如经纬度、气候、地图知识等，特别是熟悉世界地图，如果你能掌握一些地理常识再来玩这个游戏，会很容易就读懂这个游戏，乐趣也会倍增。

游戏介绍

FC大航海时代是大航海系列的始祖。系列中最为辉煌的2代与之相比，大大强化的是多主角交叉剧情，而大部分系统设定在1代已经得到成熟地展现，可见当年KOEI对航海游戏酝酿之充分。同时仅以FC的机能就能表达出如此丰富的系统和庞大的世界，也见KOEI制作游戏的深厚功底。

在该系列的第一款游戏中，玩家被设定为葡萄牙的一名年轻而有雄心却生活在没落贵族家庭的公子：莱昂·法雷尔。游戏的目标为恢复家庭从前的荣誉，并实现莱昂的梦想。在游戏中只有三个国家：葡萄牙、西班牙及奥斯曼帝国。在世界各地有许多中立港口，玩家可对这些港口进行“投资”，以使被投资的港口成为葡萄牙的势力范围。玩家可通过发现港口、与其他商队及海盗交战并击败对方以提高利昂的声望。声望的增加，使得利昂能完成葡萄牙国王下达的任务并再使声望增加。

故事设定在16世纪早期（从1502年开始）。1991年发布FC版本，1992年发布MD和SFC版本。游戏的中英文版亦在同年发售。该游戏亦被移植到了PC 机中。



序	海域	英文名	中文名	经纬	现代国家
1	地中海	Lisbon	里斯本	N50,W10	葡萄牙
2		Seville	塞维利亚	N40,W10	西班牙
3		Valencia	巴伦西亚	N40,W5	西班牙
4		Marseille	马赛	N45,E5	法国
5		Genoa	热那亚	N50,E10	意大利
6		Pisa	比萨	N45,E10	意大利
7		Naples	那不勒斯	N45,E10	意大利
8		Majorca	马约尔卡	N40,E10	意大利
9		Venice	威尼斯	N55,E10	意大利
10		Istanbul	伊斯坦布尔	N45,E20	土耳其
11		Trebizond	特拉布松	N45,E30	土耳其
12		Azov	亚速港	N55,E30	乌克兰
13		Alexandria	亚历山大	N35,E20	埃及
14		Ruwen	鲁文	S5,E35	肯尼亚
15		Tunis	突尼斯	N40,E5	突尼斯
16		Algiers	阿尔及尔	N35,E0	阿尔及利亚
17	北海	Bordeaux	波尔多	N55,E0	法国
18		Antwerp	安特卫普	N60,E0	比利时
19	北海	London	伦敦	N65,E0	英国
20		Oslo	奥斯陆	N65,E5	挪威
21		Hamburg	汉堡	N65,E5	德国
22		Injiga	印迪加	N70,E30	俄罗斯
23		Sibir	西比尔	N70,E70	俄罗斯
24	非洲	Verde	佛得角	N10,W20	塞内加尔
25		Argin	阿尔根	N0,W10	利比里亚
26		San Jorge	圣乔治	N0,E0	尼日利亚
27		Luanda	罗安达	S20,E15	安哥拉
28		Cape Town	开普敦	S45,E25	南非
29		Sofala	索法拉	S25,E40	莫桑比克
30		Mozambique	莫桑比克	S15,E40	莫桑比克
31		Mombasa	蒙巴萨	S10,E40	肯尼亚
32	印度洋	Mecca	麦加	N25,E35	沙特阿拉伯
33		Aden	亚丁	N10,E40	也门
34		Muscat	马斯喀特	N20,E55	阿曼
35		Hormuz	霍尔木兹	N25,E55	阿曼
36		Baghdad	巴格达	N30,E50	伊拉克
37	印度洋	Diu	第乌港	N25,E65	印度
38		Goa	果阿	N10,E70	印度
39		Calicut	卡利卡特	N5,E75	印度
40		Cochin	科钦	S0,E75	印度
41		Ceylon	锡兰	S0,E80	斯里兰卡
42	东亚	Tanisk	塔尼斯克	N65,E150	俄罗斯
43		Zeiton	泉州	N25,E115	中国
44		Macao	澳门	N20,E110	中国
45		Nagasaki	长崎	N30,E125	日本
46		Da Nang	岘港	N10,E105	越南
47	东南亚	Malacca	马六甲	S0,E95	马来西亚
48		Sumatra	苏门答腊	S15,E95	印度尼西亚
49		Java	爪哇	S20,E105	印度尼西亚
50		Ternate	德那地	S20,E120	印度尼西亚
51		Amboina	安汶	S15,E125	印度尼西亚
52		Madang	马当	S20,E140	巴布亚新几内亚
53		Leveque	勒韦克	S40,E115	澳大利亚
54	太平洋	Guam	关岛	N15,E150	美国
55		Kailua	凯卢阿	N10,W165	美国
56		Eureka	尤里卡	N50,W130	美国
57		Acapulco	阿卡普尔科	N15,W110	墨西哥
58		Chanchan	昌昌	S30,W80	秘鲁
59		Copiapo	科比亚	S45,W70	智利
60	新大陆	Virginia	维吉尼亚	N45,W75	美国
61		Domingo	圣多明各	N10,W75	多米尼加
62		Jamaica	牙买加	N10,W80	牙买加
63		Caracas	加拉加斯	N5,W75	委内瑞拉
64		Panama	巴拿马	N5,W85	巴拿马
65		Nova Granada	新格兰纳达	S0,W85	巴拿马
66		Guatemala	危地马拉	N10,W90	危地马拉
67		Veracruz	韦拉克鲁斯	N15,W100	墨西哥
68		Pernambuco	伯南布哥	S20,W40	巴西
69		Rio Grande	里约格朗德	S40,W45	巴西
70		Rio de Janeiro	里约热内卢	S65,W60	阿根廷

map and ports list copyright sprays 2005 http://homepage.fudan.edu.cn/~sprays/



Dai Koukai Jidai | Uncharted Waters



Dai Koukai Jidai (J) Dai Koukai Jidai (J) Dai Koukai Jid





游戏评价

《大航海时代》

是由日本光荣公司开发的策略游戏。游戏以大航海时代作为背景，将欧洲地理大发现时代展现在了玩家的面前。全系列十几年的历史，横跨了多个平台。1991年，《大航海时代》发售了，相继在FC、SFC、PC等多个平台推出。广阔的场景、极高的自由度、丰富的游戏内容使得本作在玩家之中获得了良好的口碑。在当时来说以航海作为题材的作品，可谓凤毛麟角。游戏时间选在了1502年，以葡萄牙冒险家莱昂.法雷尔作为主角，以解救公主为最终任务。

《大航海时代》虽然是系列的开山之作，但是却有着不俗的素质。抛去现在开来极为粗糙的画面和声效以及有些拖沓的航海操作，本作绝对是一款优秀的策略游戏。游戏中一共有50个贸易港、20个补给港，每个贸易港都是经过精心设计，设施齐全。不过很遗憾，由于时间的问题，国内当时接触到本作的玩家可谓寥寥无几，许多玩家后来慕名接触本作，却因为种种问题没能继续玩下去。

里斯本港口—武器装备



こうにゅう（购买装备）
ばいきゃく（卖弃装备）
くにのじょうほう（国家情况）

たんけん	（短剑）	$ 750
ちょうけん	（长剑）	$ 2000
はやぶさのちょうぞう	（隼雕像）	$ 1200
ろくぶんぎ	（六分仪）	$ 800

里斯本港口—酒吧



すいふ （水手招聘）
さけをのむ（饮酒）
なかまにさそう（伙伴招聘）
おんなとはなす（酒吧女聊天）
なかまとわかれる（伙伴聊天）
とばくをする（赌博）

里斯本港口—船厂



ぞうせん （造船）
しゅうり （修理）
とうし （投资）
かいぞう （改造）
- せんめい （船名）
- ほ （船帆）
- ぶき （武器）
- せんしゅぞう（船首）

ばいきゃく （卖船）

里斯本

大航海时代，就是无数勇敢的冒险家驾着小船，向广阔而神秘的大海挑战的时代；就是不畏艰险，向未知的领域勇于探索的时代。

里斯本(Lisbon)是葡萄牙共和国的首都和葡萄牙最大的海港城市，位于欧洲大陆的最西端。里斯本是个工业发达的城市，北面为辛特拉山。葡萄牙最大的河流特茹河流经城市南部注入大西洋。受大西洋暖流影响，里斯本气候良好，冬不结冰，夏不炎热。全年大部分时间风和日丽，温暖如春，舒适宜人。

大航海时代—海上指令



いどう （移动）
とうびょう （抛锚）
きこう （寄港）
じょうりく （上陆）
ちょうさ （调查）
じょうほう （情报）
せんとう （战斗）
しれい （指令）

大航海时代







塞维利亚





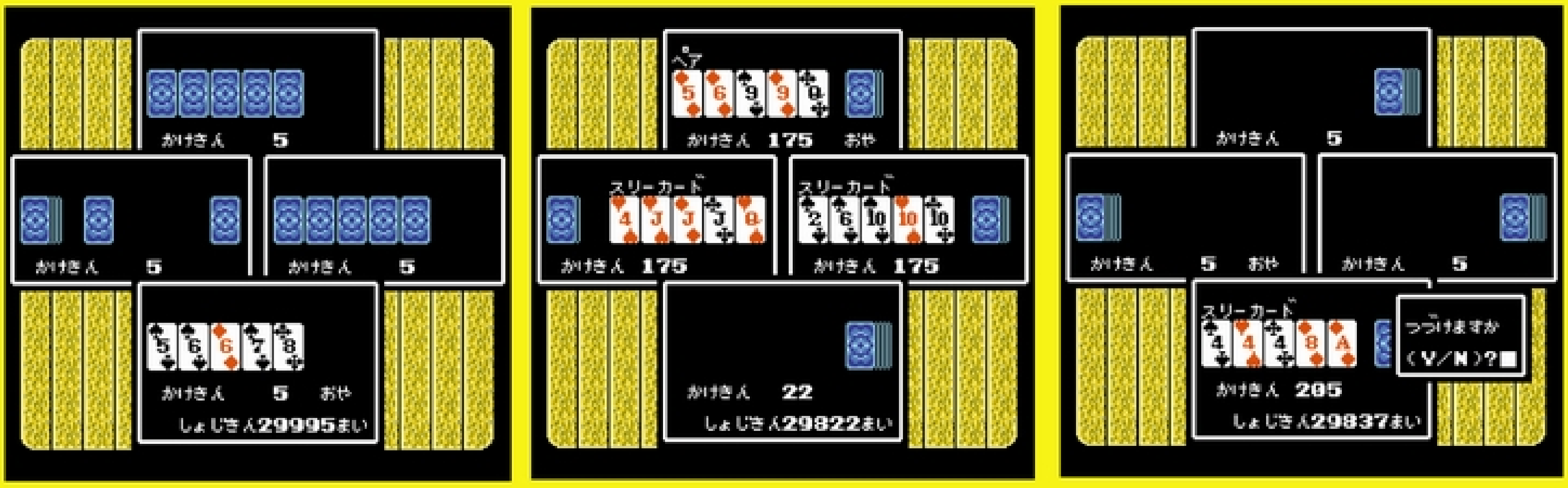


塞维利亚

塞维利亚（西班牙语：Sevilla），是西班牙安达鲁西亚自治区和塞维利亚省的首府，都市人口约一百三十万，是西班牙第四大都市。也是西班牙唯一有内河港口的城市。全市人口65万。 瓜达尔基维尔河从市中穿流而过，古市区的建筑仍然保留著几个世纪前摩尔人统治过的痕迹。塞维利亚曾是一个重要的港口，西班牙的船队从新大陆运来大批黄金、白银，经过塞维利亚转运往欧洲各地。

塞维利亚城建于公元前43年。先后被罗马人、西哥特人和阿拉伯人占领。1492年，哥伦布发现美洲大陆后，这里曾设有“印度群岛交易之家”，垄断着西班牙海外贸易，这是塞城的鼎盛时期。“交易之家”于1717年迁至加地斯后，18世纪以来塞城曾一度衰落。

港口—酒吧赌博



大航海时代—画面欣赏



攻略

里昂·法雷尔出身于航海世家，被达·迦马之印度远航成功所刺激的父亲决定也到印度去冒险。葡萄牙公主克丽丝蒂娜亦在送行的人群中，和所有的RPG游戏一样，男主角里昂对公主一见钟情，并决心让公主成为自己未来的情人。然而他的梦想在一年后被无情的现实粉碎了：父亲当年的大副洛克带来了父亲遭遇海难的噩耗（根据2代的提示，他是漂流到了南美洲的黄金国）。由此，里昂·法雷尔的航海生涯终于开始了……

后面是以现在眼光看无比漫长、枯燥的航海过程，这里略过（后面我会专门就舰队的经营展开详细论述）。总之，当里昂声望超过40000后，国王的剧情委任终于到了：公主被海盗绑架了，营救的任务落到了著名冒险家莱昂的身上。首先在里斯本的酒馆里打听消息（公主所在城市随机），之后赶到该地点和海盗军进行一场空前艰难的海战（笔者此时因为过去作恶多端，以致成了各国的公敌，因此和各国的海军连续作战12场……），终于成功的救出了公主。

回到里斯本后面见国王，在国王提出的四个选择中，建议选择“公主”（当然了，选其他的也能通关……不过根据2代剧情，似乎这个是最佳的选项），之后就是风格类似2代的过关画面……



勇者斗恶龙3 传说的终结

Dragon Quest 3

ドラゴンクエスト

1988年2月10日

5,900日圆

在保留前两作的系统外DQ3还增加了新的系统，那就是“职业系统”。系列首创的职系和转职系统在本作登场，职业系统令玩家肯花大量的时间去练级来转职，这无疑是大大的增加了游戏的乐趣。并且队伍系统也作出了改善。

由于DQ3是罗特传说的终结，DQ4出现新的传说-天空传说。游戏的主题变成了在天空之城的龙王与在地底魔宫的魔王之争。玩家需要找齐4个天空系列的装备，才能完成游戏。游戏另一个变化是除了专门为勇者设定了天空系列一套装备外，还在游戏中设定了一个收集小金币的国王，玩家需要在世界各地到处寻找小金币和国王交换比天空系列更强大的装备，使游戏更具娱乐性。虽然DQ4仍夺得的当年的最佳游戏奖，但反响远不如DQ3热烈。

勇者斗恶龙3(Dragon Quest 3)简明攻略

- アリアハン，召集同伴
- 岬のどうくつ
- ナジミのとう，得到とうぞくのかぎ
- レーベ，得到まほうのたま
- いざないのどうくつ，在挡路的墙壁前使用まほうのたま
- いざないのほこら
- シャンパーニのとう，击败BOSS
- ピラミッド，得到まほうのかぎ
- ロマリアの关所
- ポルトガ，得到おうの手纸
- ノルドのどうくつ，在ノルド面前使用おうの手纸，选Y
- バハラタ，与南面的老头对话，发生事件
- 人さらいのアジト，击败BOSS
- バハラタ，得到黑胡椒
- ポルトガ，得到船
- ランシール，买きえさりそう
- エジンベア，使用きえさりそう，得到かわきのつぼ
- 浅瀬　のほこら，贴着陆地使用かわきのつぼ，得到さいごのかぎ
- 海贼の家，得到レッドオーブ
- ランシール，与最北面的神官对话
- 地球の脐，得到ブルーオーブ
- テドン，得到グリーンオーブ
- ラーのどうくつ，得到ラーのかがみ
- サマンオサ，夜，在国王身边使用ラーのかがみ，击败BOSS，得到へんげのつえ
- 变化的老人之家得到ふなのりの
- 幽灵船，得到あいのおもいで
- オリビアの岬，被弹回后原地使用あいのおもいで
- ほこらの牢獄，得到ガイアのつるぎ
- 火山，使用ガイアのつるぎ
- ネクロゴンドのどうくつ
- ネクロゴンドの祠，得到シルバーオーブ
- おろちのどうくつ，击败BOSS，传送后与躺着的人对话，选N，再次击败BOSS，得到パープルオーブ
- ？？？？バーグ，革命事件后，得到イエローオーブ
- レイアムランドのほこら，装上6颗玉，得到ラーミア
- バラモスしろ，击败BOSS
- ラダトーム，得到たいようのいし
- マイラ，得到ようせいの笛
- ルビスのとう，塔顶神像前使用ようせいの笛，得到せいなるまもり
- せいれいのほこら，得到雨雲の杖
- せいなるほこら，得到にじくのしずく
- リムルダール，在西北角使用にじくのしずく
- 总BOSS城

アリアハン城（勇者的开始）



游戏正式开始，主角既是勇者16岁生日那天，早上被老妈叫醒起床，然后强行带去王宫アリアハン，进城见到国王，国王告诉勇者他的父亲オルデガ与怪物在火山战斗后下落不明，随后交给勇者一个巨大的任务——干掉大魔王バラモス，还给了勇者50G和一些棍棒、旅人服，并让主角到酒馆去召集同伴。

来到アリアハン城下町左上的ルイーダ酒店，和服务员讲话有4项选择，第1项是加入同伴，第2项是开除同伴，第3项是查看酒店里的同伴状态，第4项是离开！酒店里面已经有3个同伴等待加入，一个战士，一个魔法师，一个僧侣！

此时在アリアハン城中四处打探一下，得到有关于とうぞくのかぎ（盗贼钥匙）的消息：这是一把可以打开红色之门的神奇钥匙，居住在ナジミ塔的一个老人拥有神奇钥匙，アリアハン城西边的岬の洞窟可以通往ナジミ塔！

レーベの村（岬の洞窟 × レーベの村南森林）



出城后向北一路杀怪练级抢钱，勇者一行来到了レーベの村，在村中也可以打听到とうぞくのかぎ的消息，另外还得知村南边的森林也有通往ナジミ塔的洞穴。

为了得到とうぞくのかぎ的勇者一行来到了位于アリアハン城西的岬の洞窟迷宫很简单，洞里面的宝箱是やくそう、たびびとのふく，也可以从位于レーベの村南边的森林抵达ナジミ塔，道路是相通的！

アリアハン城（勇者的开始）






穿过了岬の洞窟，勇者一行抵达了位于アリアハン城西边小岛的ナジミ塔。塔里面的敌人很明显比外面的要强，还好塔里面有旅馆，状况不好的时候可以休息一下！

爬到了塔顶，发现有个老人正在那儿等候着勇者的到来，一番对话后，勇者得到了とうぞくのかぎ，现在可以开启原来无法打开的红色的门了！赶快回城去搜刮一番！拿到とうぞくのかぎ后可以从塔底直接穿到アリアハン城中的地牢！

在城中的一个老人和学者那里打听到了魔法の玉的消息，魔法の玉是一个具有爆炸性的物品，レーベの村的一个老人对其有所研究，事不宜迟，勇者一行又前往レーベの村！

来到村中唯一需要用とうぞくのかぎ开门的屋内，一番交谈屋内的老人认出了勇者一行，并给予了勇者魔法の玉まほうのたま！

向レーベの村东南方向前进，来到一个祠堂，里面的老人会问你是否取得了魔法の玉，如没有，会让你到レーベの村去取，因为いざないの洞窟被封印了，需要魔法の玉才能前进！

离开祠堂向北来到いざないの洞窟，山洞被石头封住了，勇者来到石墙前面使用まほうのたま，伴随一阵剧烈的爆炸声，石墙被炸开了！在里面的宝箱中，勇者拿到了那传说中的世界地图ふしぎなちず！游戏中按R键可以直接查看地图！

迷宫的终点是一个传送池塘，不要犹豫，走上前去，勇者一行被传送到了一个陌生的祠堂看来似乎是来到了新的大陆！走出祠堂，发现北边不远处有一座城——ロマリア城，进城见到国王，首先进行记录工作，然后从国王那儿得知金のかんむり被一个叫ガンダタ的人偷走了，身为勇者对于捉拿强盗这种事情当然是义不容辞！

ロマリア城的牢房里面关着ガンダタ的同伙，勇者打探到ガンダタ居住在シャンパーニ塔，而シャンパーニ塔在カザーブの村的西方！来到ロマリア城的镇上打听一下，知道了カザーブの村就在城的北方，另外镇子里还有怪物格斗场。

出城向北进发，来到一座祠堂，进去一看，一个人从天而降！上楼一看，这儿是玩类似大富翁游戏的地方，刚才那个人就是从洞穴里面掉下去了，这里需要すごろくけん才能进行游戏，每次玩只能上一个人，一次需要一张票！身上有票的话就进去玩玩，到达终点会得到500G和はがねのつるぎ奖励！

出祠堂向北，カザーブの村就座落在一个十字路口……

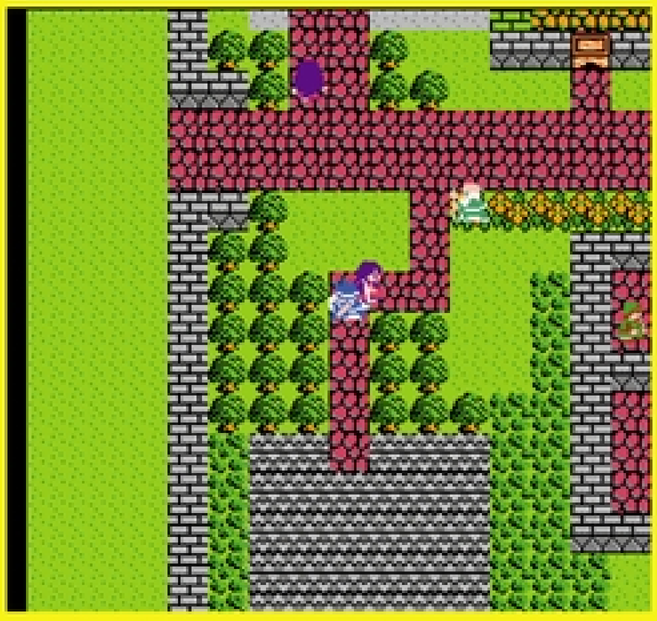
出祠堂向北，カザーブの村就座落在一个十字路口，向村人打听得知ノアニールの村在カザーブの村北，シャンパーニ塔在カザーブの村西。从村中一个老人那里得知道具店以前有魔法师的专用武器どくばり卖，当勇者们去道具店时没发现有どくばり出售。



出去练练级，等到晚上在进入村中，村民们都睡了，此时可去道具店，原来どくばり被boss藏到了宝箱中，不要客气，尽管拿走吧。在右上方的酒馆二楼，从boss那儿得知ノアニールの村西边的森林里住着エルフ（精灵），看来有必要到ノアニールの村去一趟！



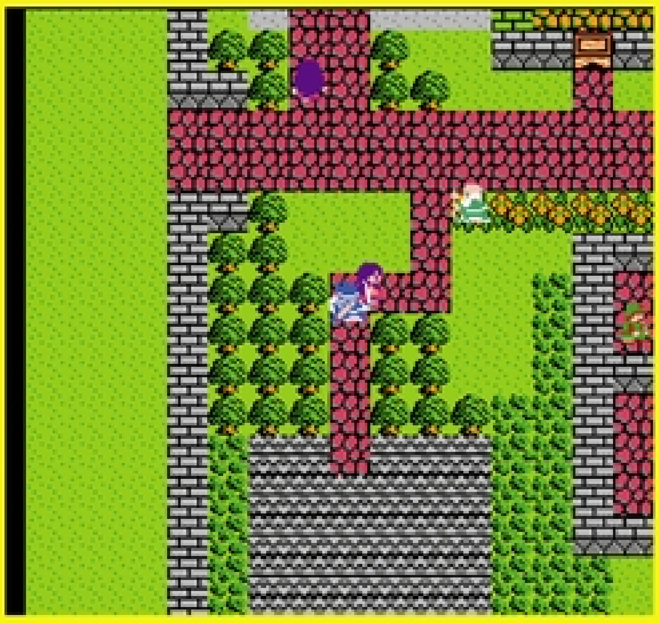
继续向北，来到ノアニールの村，村子里响起忧郁的音乐，所有的人都定住了，一动不动的。在左下角屋子里勇者一行终于找到个正常人，交谈后得知居住在西边森林里的エルフ对这个镇子下了诅咒。



来到西边的森林，颜色教浅的地方就是精灵们的村子エルフのかくれ里，见到精灵女王，勇者一行问起ノアニールの村的事情，精灵女王告诉勇者是因为精灵族的公主アン和ノアニール的一名年轻人携带精灵族的宝物　粢　るルビー一同跑掉了，精灵女王一怒之下就造成了ノアニールの村现在的情形！看来要想让ノアニールの村恢复原状，首先得找到梦见るルビー！

离开エルフのかくれ里往南有个山洞，在山洞的B2层有个回复点，站上去可以回复全员的HP和MP，来到B4层，打开宝箱，勇者们找到了ゆめみるルビー，此外还有精灵族公主アン的一封遗书，现在可以向女王复命了！





把ゆめみるルビー和アン的遗书交给女王，女王看完信后把解开ノアニールの村诅咒的めざめのこな交给勇者。

在村子里使用めざめのこな就可以解开诅咒了，在村子里可以打听到在アッサラーム有まほうのカギ（魔法钥匙）的消息，而アッサラーム在ロマリア城的东面。



从カザーブの村往西行来到シャンパーニ塔，爬到塔顶遇到ガンダター伙，刚准备开战，谁知ガンダタ打开了陷阱，勇者们掉了下去，在回到顶楼时宝箱已经空了，从上面跳下去，正好看见准备逃跑的ガンダター伙人，赶紧上前开战。ガンダタ比较厉害，胜利后ガンダタ丢下皇冠跳下塔逃走了，上前捡起皇冠就可以向ロマリア国王交差了！

回到ロマリア，把丢失的皇冠还给国王，国王会把王位让给勇者，如果答应就可以当ロマリア的国王或是女王了，此时可以在怪物格斗场找到ロマリア原来的国王，与他对话便可以选择回复勇者的身份来继续冒险！

离开ロマリア城向东过桥，在往南行便来到了アッサラームの町，在镇子里面打听到了住在南方沼泽的一个老人知道まほうのカギ的下落。另外镇子里面有两家店卖的东西没标价，开价不是一般的高，你可以选择不买，然后他会自己降价，可以降几次，可不要在这里被黑了！在镇外逛到晚上在进来，会有舞蹈表演，镇子里有家武器店只在晚上开张卖东西！

往南前进，在一片树林中座落着另外一座すごろく，拿出你到处搜刮得来的票，进去闯一闯，目标——终点！奖品是ニングスター和ちいさなメダル！

往西来到一片沙漠，沿着沙漠边缘往南走，在一片沼泽中间有个祠堂，向里面的老人打听まほうのカギ的消息，他会告诉勇者传闻まほうのカギ在北边的ピラミッド里面，可以到附近的イシス城去看看。

经过老人的指点，勇者一行往西面进发，在沙漠中间有片绿洲，这儿就是イシス城！

在イシス城里得知ピラミッド是王家的陵墓，里面有很多亡灵，当然也少不了宝物，在女王的左方有个孩子在那儿念着东之西，西之东，西之西，东之东，难道是什么机关？总之先到ピラミッド看看再说，看来勇者要改名叫盗墓者了。在イシス城下町有怪物格斗场！

离开ピラミッド往上来到ピラミッド，注意一楼有许多食人箱，另外还有陷阱会掉下去！上到三楼，发现一个石门拦住了去路，而在下面左右两边一边各有两个机关，这时勇者想起小孩的话，按照右面靠左，左面靠右，左面靠左，右面靠右的顺序按下机关，此时在到中间一看，石门消失了，在石门后面的宝箱里面就是まほうのカギ，现在可以打开所有灰色的魔法门了！来到4楼，打开魔法门，看到一堆宝箱！打开里面却是木乃伊，打倒他们才可以得到宝物！

在B1层有个密室，可以在左图位置找到通往密室的隐藏楼梯，密室的尽头是个棺材，调查后可以得到武术家的武器おうごんのつめ！不过当你拿到后每一步都会遇敌，如果实力不够就要去练练了，以后再来拿！

拿到まほうのカギ后不要忘记イシス城和アリアハン城的宝物库，如果被守卫拦住试试晚上进来拿！来到アッサラームの町左上有魔法门的屋内，来到二楼与主人对话得知在要想打通东边的道路需要ノルド的帮助，而ノルド听从于ポルトガ国王。

在ロマリア城上面的魔法门房间内可以打听得知ボルトガ在西边，而且那里有船！出城后向西北方向前进，在祠堂里打开魔法门就可以通过地下通道抵达西边。

出祠堂往南走就可以抵达ボルトガ，直接去找国王，国王会让你到东方国把他们的特产拿来，然后会把船给勇者，最后会把国王的信おうのてがみ交给勇者，现在可以去找ノルド开通通道了。

来到アッサラームの町北方的ノルドの洞窟，找到ノルド并在他面前使用おうのてがみ，他得知了信的内容会问勇者是否要去东方，当然选yes了，随后他就会撞开一个口子，从那里进去就可以通往东方了。

离开通道往南走就可以找到バハラタの町，在镇子里的特产店却没有老板，在店子左边看见一个老人和一个年轻人，上前一打听才知镇上的姑娘タニア被强盗ガンダタ绑架了，而那个年轻人ダプタ是特产店的老板正准备和タニア结婚的，听完消息后，ダプタ马上冲出了镇子，看来勇者又要去除暴安良了。在镇子里还可以打听到北方有传说中可以转职的ダーマ神殿，而且游人可以直接转成贤者！

来到バハラタの町东北的山洞，在地下二层发现了强盗ガンダタ的同伙，他们询问勇者是不是他们的同伙，当然不是了，砍！

胜利后来到下面关押人质的牢房，在右边可以找到牢门的开关，打开把ダプタ和タニア放出来，众人刚准备离开时，ガンダタ带领剩余的同伙又出现了，并且挡住出口，赶紧上前去给他点教训！胜利后ガンダタ会求勇者放过他，不答应也不行了，随后ガンダタ又跑了。ダプタ和タニア先行一步回到バハラタの町。

回到バハラタの町，特产店又重新开张了，老板ダプタ认出了救命恩人，并赠送了バハラタの町的特产くろこしょう。现在可以拿去ボルトガ换船了！另外ダプタ告诉勇者北边山里面有ダーマ神殿！

把くろこしょう交给ボルトガ国王，国王就会依照诺言把船给勇者，现在可以四海遨游了，先到传说中的ダーマ神殿去看看！

从バハラタの町朝北走，被群山环绕着的就是ダーマ神殿！进去和里面的神官对话就可以转职了，但是级别需要达到20才能转职，转职后级别会回到1级，各项能力减半。沿着神殿左边的外墙可以找到改名的老太太，如果对名字不中意，可以改成自己喜欢的！离开ダーマ神殿往北可以来到一座塔，此塔名为ガルナの塔，里面有本さとりの书，可以让一名同伴转职成为贤者！

在某地方往下跳，在一个裂缝旁的宝箱中勇者得到了さとりのしょ！

再次来到ダーマ神殿，经过了ガルナの塔的洗礼，同伴们的等级应该都达到了20级，持有さとりのしょ或是游人职业的可以转成包括贤者在内的所有职业！其他的只能转除开贤者的其他职业，职业分别有せんし（战士）、ぶとうか（武术家）、まほのつかい（魔法师）、そうりょ（僧侣）、しょうにん（商人）、あそびにん（游人）、とうぞく（盗贼）、けんじゃ（贤者）。

接下来从アリアハン城所在的大陆往西行，可以找到一个小岛，岛上面只有一个村子ランシール和一个洞窟，此处有一种很稀有的道具きえさりそう（隐身草）卖，这种道具的价格不菲，300G一个！在村里的神殿里有个史莱母会告诉你如果持有きえさりそう就可以进入エジンベア城了！



从ランシール往西南航行，在片白雪覆盖的岛上勇者发现一个祠堂ラーミアのほこら，里面有个蛋，守护在这儿的神官告诉勇者如果能找到世界上的6颗宝珠并带来安放到6个台座上，那么蛋就会孵化，不死鸟就会诞生！

离开ラーミアのほこら继续往西南航行，エジンベア城就座落在ノアニールの村西边的一个小岛，此岛只有一个城！进城后门卫会拦住勇者不让进城，这时使用きえさりそう就可以混进去了。过一段时间隐身草的效用就会失效，这时来到王宫二楼，和国王对话得知在地下室有先祖留下来的由3个岩石组成的机关。

破接后上方的墙壁中间会出现一个门，走进去在宝箱内可以找到エジンベア城的宝物かわきのつぼ（干渴之壶）！在城中打听可知很久以前有批宝藏沉没到海底，现在那里只剩一个浅滩了！

从アリアハン城往南航行，可以找到几块礁石，这就是传说中的浅滩了，对着这些礁石使用かわきのつぼ就会浮出来一个祠堂，在里面就可以找到さいごのカギ（最后钥匙），这是最终钥匙，现在所有的门都可以打开了！

离开浅滩往西航行可以找到一个祠堂，里面有个矮人，和他对话得知一个不好的消息，勇者的父亲オルデガ在和怪物战斗时掉落火山口已经死亡了！

离开祠堂往南航行，可以找到ムオルの村，村子里面有个大的市场，在市场的二楼会有人问起勇者有关オルデガ的事情，照实回答后刚下楼梯，会有人把勇者父亲オルデガ的头盔交给勇者！

离开ムオルの村后往东南方向航行，在地图的东北大陆上可以发现一座塔，此塔叫アープの塔。从左下图往下落可以在宝箱中找到山彦之笛やまびこのふえ！该宝物的作用是用来探测宝珠，如果该地区有宝珠，那么吹奏笛子时会发出回声！

在ジパング打听可知这里的主人ヒミコ有颗宝珠，拿出やまびこのふえ使用果然有回声。这里的村民都非常害怕，原来这附近的洞窟里有个吃人的八岐大蛇，与ヒミコ对话，ヒミコ却要勇者马上离开，先不管那么多了，斩妖除魔是勇者份内之事！

洞窟就在ジパング的右上，在B2层会遇到八岐大蛇やまたのおろち！战胜后会得到くさなぎのけん！八岐大蛇看到情况不妙，召唤出一个传送池塘逃跑了，勇者一行当然要追上去了！

没想到传送池塘那头竟然是ジパング村ヒミコ的屋子！而此时的ヒミコ倒在了地上，原来ヒミコ就是大蛇，与ヒミコ对话，选择第二项就可以开战了，如果体力不够可以先去找旅馆休息然后在来。打败大蛇后会留下一个宝箱，里面是一颗紫色的宝珠パープルオーブ！

从ジパング往东南方向航行，在东南大陆的南边可以找到一个村子，里面住的都是海贼，不过只有晚上才会遇到他们，从海贼们的口中得知此地

也有一颗宝珠，还有船上全是骷髅的幽灵船的消息。来到屋外右侧有岩石的地方，推开岩石，在岩石原来压着的地方调查，会发现隐藏的楼梯，在宝箱中得到了另外一个红色的宝珠レッドオーブ！

根据海贼头头的消息，在海贼の家的西南方向有个小岛ルザミ島u，在岛上勇者打听知道了要去魔王的神殿需要借助ガイアの剑　，一个叫サイモン拥有那把剑！

在海贼の家的东边大陆有个叫テドン的村子，晚上进入后在牢房里面的囚犯会给予勇者第三颗宝珠グリーンオーブ！在村子里睡上一觉，发现村里空荡荡的一个人都没有，原来晚上看到的那些都是鬼魂，在武器店的二楼可以得到やみのランプ，这个道具可以让白天变为夜晚！

从ポルトガ往西航行，在片树林里面有个绿色的空地，走进去那儿只有一个老人住在那里，如果队伍里面有商人，老人就会要求商人留下来帮忙建设，赶紧回アリアハン城下町去登陆一个商人吧，名字要起好，到时建设好的镇子名字就是商人的名字。最后，老人还透露在这块大陆的スーの村的水井要仔细调查！这儿记得经常来看看，会慢慢发展起来的！

从商人建设的那块空地往西有个スーの村，村里可以打听到山彦之笛的消息以及用法，还有かわきのつぼ的用法，另外还听说到北边的冰岛グリンラッド上住着一个伟大的魔法师！依据空地老人的提醒，勇者在水井前面发现了いかづちのつえ！

北边的大陆グリンラッド有片绿色的草地处于白雪之中，走进去来到了伟大的魔法师所在的住处，和他对话知道他想要变化之杖，这个宝物由サマンオサ国国王持有，想要到サマンオサ需要通过传送池塘，而且还需要牢狱钥匙。

从グリンラッド大陆往南航行，在一块半边是雪地半边是草地的小岛上有个祠堂，进去会有三个传送池塘，其中右面一个就可以传送到サマンオサ附近。

从教堂出来向西北过桥，然后往南步行到サマンオサ，这片区域是在群山包围之中！无法通过船到达！城里有怪物格斗场！一进入城下町就发现镇民们在办丧事，到处打听才知道サマンオサ的国王很残暴，不过国王原来不是这样的，好像换了个人似的！勇者本想进城看看，结果士兵拦住大门不让进，还好有个侧门可以溜进去，刚到国王面前还没来得及讲话，国王就下令把勇者一行

关入牢房！

不过他们没搜走勇者身上的牢狱钥匙，正门被士兵拦住了，只有先找找看有没有其他的出口。在牢里打听到在ロマリア东北的湖那儿有个ほこらの牢獄，还有在サマンオサ南边的洞里有个可以反映真实样貌的ラーの鏡！

在牢房的地下室，勇者发现了奄奄一息的国王，国王说现在的サマンオサ国王是怪物变换的假国王！看来当务之急是先找到ラーの鏡!在左边的牢内有隐藏的通道！

出城往南就来到了サマンオサ南の洞窟，从B2的窟窿里面落到B3，在宝箱内可以找到显示一切真实的ラーのカガみ！

晚上进入王宫，来到国王的寝室，对着国王使用ラーのカガみ，这时国王醒了过来，露出了真面目，原来真的是怪物所变，一场恶战在所难免，胜利后到了第二天早上在国王的寝室里留下了变化之杖へんげのつえ！还记得不肯卖东西给人类的エルフ吗，现在带上变化之杖去，全体变成矮人或是史莱母，就可以买卖了，里面的好东西不少，准备好钱！






来到ランシール上面的神殿，守在那里的教父会问你是否有勇气去试练一下，需要注意的是只有队伍的第一个会去试练！这时的级别应该可以应付自如了！

走出ランシール就来到这个岛的试练洞窟地球のへそ，在B1层的十字路口需要往下行，向左或向右都是无限迷宫，需要注意B1左下的宝箱是个食人箱，在B3层顺利的拿到了第四颗宝珠ブルーオーブ！

再次来到バーク，此时已经建成一个繁华的小镇了，小镇的名字也变成了商人的名字，晚上在进入镇子，在牢房下面会有三个人在那里窃窃私语，说的有关革命的事情，当勇者离开镇子，再次进入时，商人被关进了牢房，镇上到处是士兵！看来革命已经发生了！

在镇上打听知道商人花了一大笔钱买了一颗宝珠，来到商人的屋内，在他的座位后面找到了第五颗宝珠イエローオーブ！

拿着变化之杖再去找グリンラッド大陆的魔法师，他会提出拿船员之骨来换变化之杖，同意就得到了船员之骨ふなのりのほね！这个道具会告诉你幽灵船的具体位置！

根据船员之骨的提示，勇者找到了四处漂流的幽灵船，一般来说在ロマリア南边的内海！在B1层可以找到あいのおもいで！这是エリック对オリビア永远的爱！

来到地图左边位置（内地小河中，位于有条贯通上方大陆小河右边）的旁边，船刚一进入，就会传来一阵悲哀的歌声！然后船就会被往后推！在后退过程中使用あいのおもいで，就会化解オリビア施下的诅咒！随后就可以到达ほこらの牢獄！

在ほこらの牢獄北边是第三个すごろく，到达终点的奖励是ドラゴンテイル和すばやさのたね！

在ほこらの牢獄东边的大陆有一棵世界树，其具体位置是在大陆上的四块岩石的中心位置，在此处调查可以得到传统道具せかいじゅのは，此道具可以让死去的队友复活，但只能拿一个，用完了在来拿！

火山就在アッサラームの町的左下方，来到火山前使用ガイアのつるぎ，火山就会喷发出岩浆，最后岩浆冷却下来形成一条道路！

通过火山形成的新的道路，勇者来到了ネクロゴンドの洞窟！洞里面的好宝物不少，有いなずまのけん、やいばのよろい。在迷宫的2F往右是个无限迷宫，往下走就可以到达3F！穿过迷宫往东北来到了一个祠堂，和里面的人对话可以得到最后一颗宝珠シルバーオーブ！现在可以去召唤不死鸟了！

来到祠堂，把六颗宝珠安放到台座上，然后与神官对话，蛋壳就会慢慢裂开，最后不死鸟从蛋里面孵出来，展翅翱翔！再次来到バーク，此处已经建造完毕了，牢房被拆除掉了，商人也被放了出来又重新成为了镇子的主人，这时与商人对话，商人愿意继续和勇者一起去旅行，随后商人就到ルイーダ酒店去了！

骑着不死鸟来到カザーブの村东南方向一个群山围绕的城堡——竜の女王の城！

这儿是最接近天界的地方，四处打听知道这儿的主人龙女王正在生产，很虚弱，勇者和龙女王对话，女王敬重于勇者敢于和魔王战斗的勇气，把ひかりのたま交给了勇者，随后生下了一个蛋就死去了！

在城内上方有个精灵告诉勇者如果得到了勇者的称号就可以通过光到达天界！终于到了面对大魔王バラモス的时刻了，勇者骑着不死鸟来到了魔王的城堡！

经过了艰苦的战斗，魔王バラモス终于被勇者干掉了，随后勇者被带回到了アリアハン！回到アリアハン，镇民们夹道欢迎勇者的归来，面见国王，国王对勇者战胜魔王バラモス非常赞赏！

正当举国上下都在庆祝的时候，这时从天上突然发出几道闪电，击倒了士兵，这时，天空传来了一个声音，他自称ゾーマ，来自于暗之世界。看来邪恶并没有完全消灭！

为了世界的和平，国王对勇者下达了去暗之世界弄清大魔王ゾーマ的秘密！在バラモス城的东方的有通往暗之世界的祠堂，这里有个很大的洞，勇敢的跳下去吧！

落下来后和人打听知道这里是闇の世界アレフガルド，往东可以到达ラダトーム城，而且还得到了一艘船！

往东笔直走就可以来到ラダトーム，在城下町里面打听才知道バラモス是大魔王ゾーマ的手下，看来大魔王ゾーマ应该更难对付！

在教堂二楼的牢房遇到了老熟人ガンダタ，他从洞里面掉到了这个暗之世界，作为报答勇者两次都饶了他的性命，他告诉勇者在ラダトーム城有太阳之石！在一个老人口中得知古老的传说中雨和太阳可以造出彩虹之桥！

在ラダトーム城1F左边有个老人会帮勇者回复全队的MP，好好利用！在2F的左上有个教父会给予勇者暗之世界的地图！在城中可以打听到东边大陆有个マイラの村，那里有妖精之笛！精灵ルビス被魔王的诅咒封印了！另外勇者的父亲オルテガ并没有死去，他现在暗之世界讨伐大魔王ゾーマ！城中1F的厨房有个隐藏的门可以直通到2F放有太阳之石たいようのいし的房间！

在ラダトーム西北方向有个祠堂，那里是ガライの家，吟游诗人ガライ出外旅行了，在地下室里的空宝箱右边找到银竖琴ぎんたてごと，使用就可立即遇敌！

在ラダトーム的西南方向是ドムドーラの町，在镇里的牧场草丛中可以找到オリハルコン，在镇里还得知了マイラの村的秘密道具的位置！从ドムドーラの町往南过桥后在往东北过桥就到达了城塞都市メルキド！整个小镇没有什么人，当然也没有商人！这儿有最后一个怪物格斗场！在镇子的神官那里知道要去魔王岛需要太阳之石、雨云之杖和圣之护符三样宝物！

从メルキド向南行进可以到达精霊のほこら，在二楼精灵处得到了第二样宝物雨云之杖あまぐものつえ！

往东北方向前进就来到这块大陆的最后一个镇子——リムルダールの町！在镇子的预言所里面得知在西边使用彩虹之桥可以通往魔王宫殿！在预言所二楼牢房里面的囚犯口中得知大魔王城堡的秘密入口在王座的后面！



乘船来到东边的大陆，此大陆只有一个村子マイラの村！在村子里有很多关于王者之剑的消息，来到道具店二楼，把从ドムドーラの町找到的オリハルコン卖给老板，然后出村子，在进入村子到道具店就可以买到传说中的王者之剑おうしゃのけん！

根据从ドムドーラの町得来的消息，从温泉往下走10步，就可以找到埋藏的宝物妖精之笛ようせいのふえ！还在村中得知精灵ルビス在西边岛屿的塔里面！

没想到暗之世界也有すごろく，其具体位置就在マイラの村的井里，现在应该有很多票了吧！在终点可以得到很强的防具ひかりのドレス，不过只有女性可以穿哦！洞窟里面的宝物有いのりのゆびわ和グリンガムのムチ，不错的武器哦！

在ラダトーム的西北方向有个洞窟，此洞窟里面禁止使用任何魔法，里面有勇者的超级防具勇者之盾ゆうしゃのたて！在ラダトーム的南边也有个洞窟，里面有两样不错的装备はかいのつるぎ和じごくのよろい，可惜都是带有诅咒，如果队伍中有战士可以试着装备！

用魔法传送到マイラの村，ルビスの塔就在マイラの村的西边小岛上！在塔的3F处从左图位置落下就可以找到通往精灵ルビス的道路，在塔的5F处可以找到被石化的ルビス，在她面前使用从マイラの村找到的妖精之笛ようせいのふえ，就会破除魔王的封印，随后精灵ルビス会给予勇者第三样宝物せいなるまもり！

乘船来到暗之世界地图右下角的小岛，该岛只有一个祠堂，带着三样宝物去见里面的大神官，他会将太阳之石和雨云之杖合成为彩虹之桥にじのしずく！

现在可以去找大魔王ゾーマ了，用魔法传送到リムルダールの町，在镇子的西北角使用にじのしずく，此时会在水面上形成一个用彩虹做成的桥，桥的那边是通往大魔王ゾーマ的城堡！

ゾーマ城位于一片沼泽之中，里面的怪物也都不好应付，来到大厅里面时，通道被铁门关起来了，只有把六座石像都摧毁了才能继续前进！位于岩浆之中的王座上竟然没有一个人。还记得リムルダールの町得来的消息吗？在王座的后面可以找到隐藏的楼梯！

通过隐藏楼梯，勇者一行来到了ゾーマ城地下四层，在地下四层的桥的一端是一个战士在独自对抗希多拉，走进一看原来是勇者的父亲オルデガ！最终オルデガ由于体力不支而被怪物打倒了，快上前去见父亲最后一面吧！

肩负着打倒大魔王ゾーマ的使命，勇者一行继续踏上了征途，在魔王城的宝箱中，勇者得到了历代DQ系列究级回复道具贤者之石けんじゃのいし！

来到ゾーマ城最下层，走到祭坛上时ゾーマ出现了，一番对话后首先面对的是杀父仇人希多拉！经过了艰苦的战斗，大魔王ゾーマ终于倒下了……

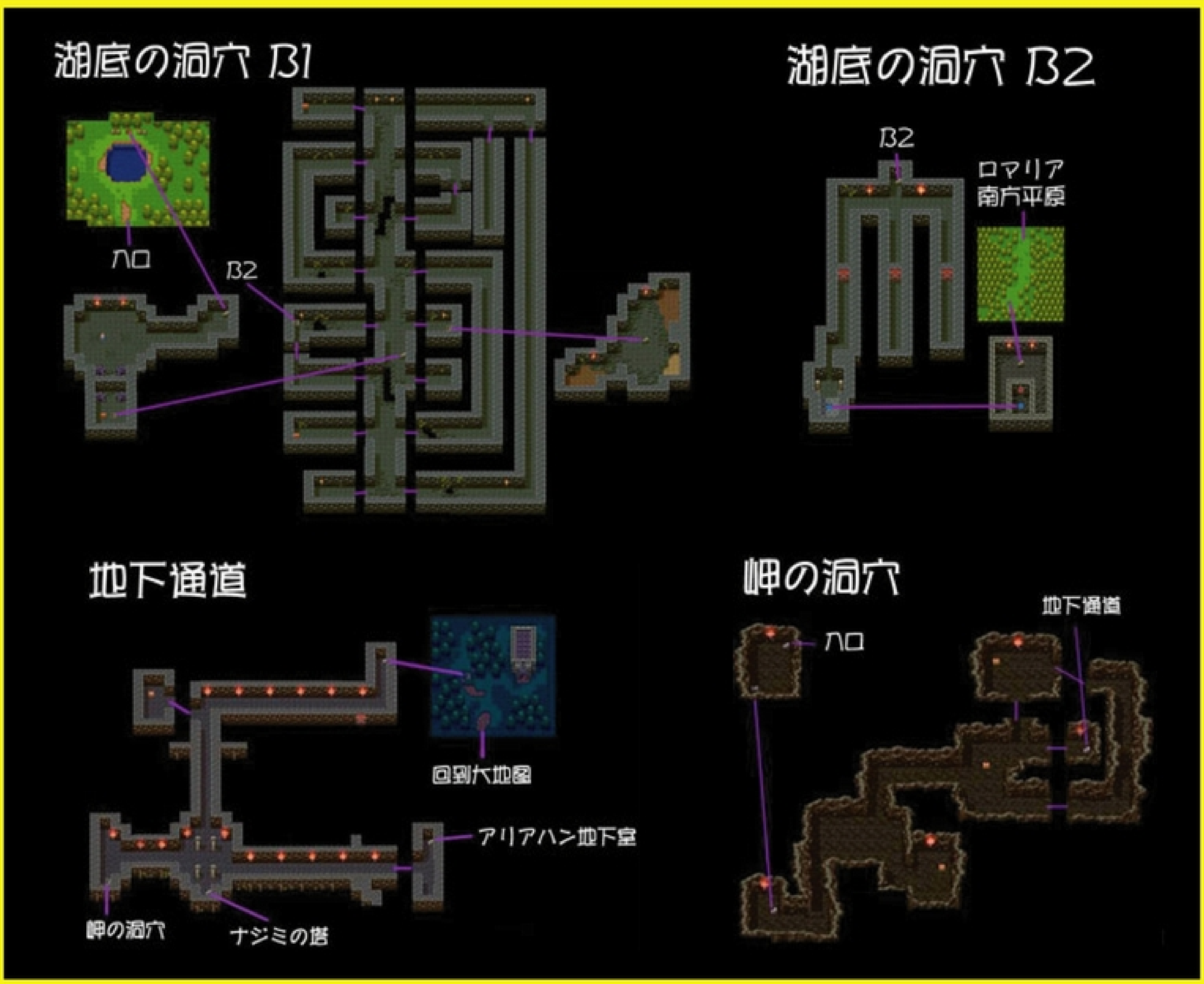
FC版现实世界地图



勇者斗恶龙3(Dragon Quest 3)世界观

这是游戏中的世界地图，请仔细看看，会不会觉得有点面熟呢？哈哈，其实这就是以我们所在的世界——地球为原型而设计的世界地图。不信？请再仔细看看，左边大半部分大陆是亚洲、非洲和欧洲大陆联合起来的样子，其中那片黄色的区域是一片广袤的沙漠，它就是现在非洲的撒哈拉沙漠哦！而游戏中，那里也是有着金字塔以及沙漠城堡这种东西的。

阿里阿罕附近地图



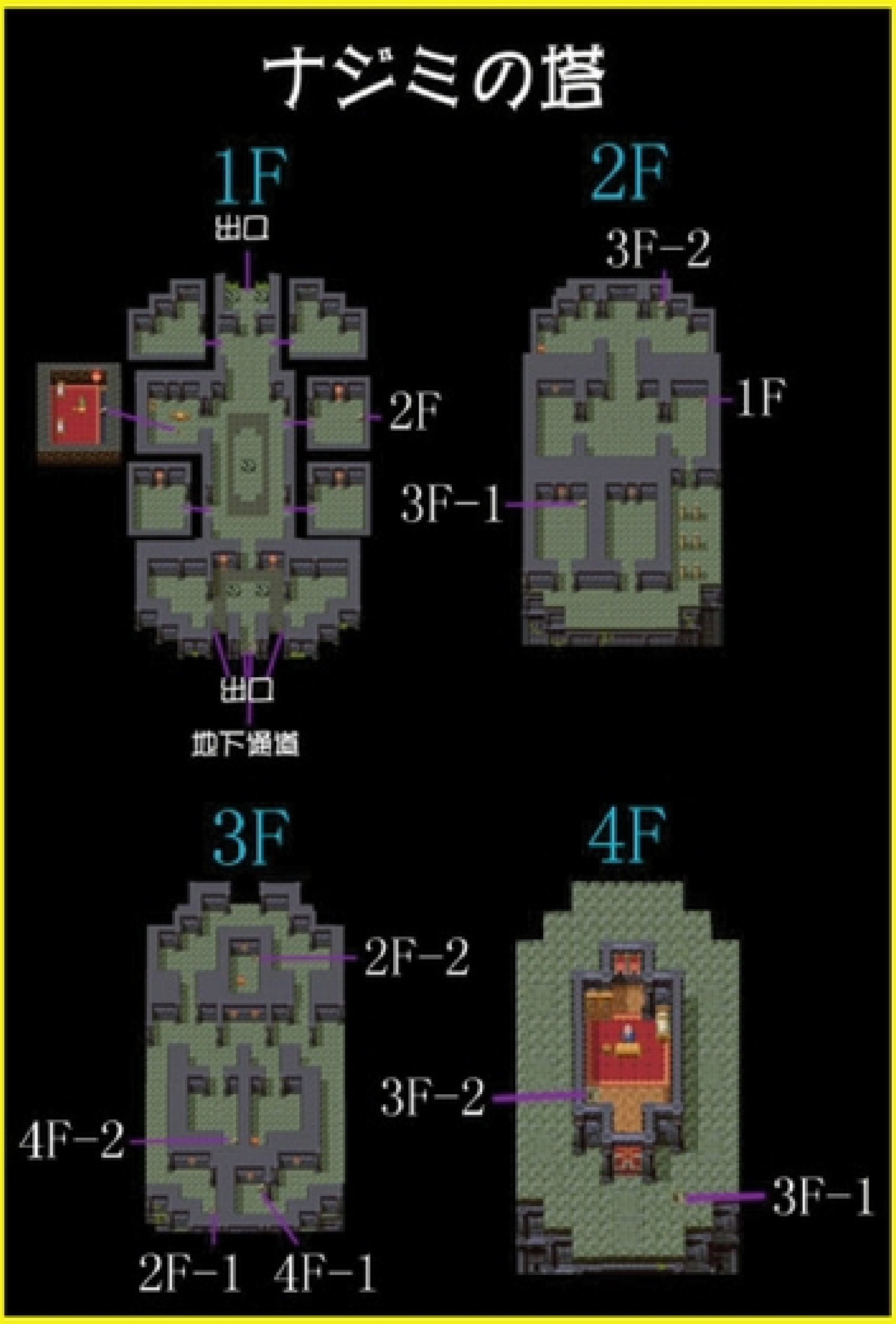
矮人洞窟



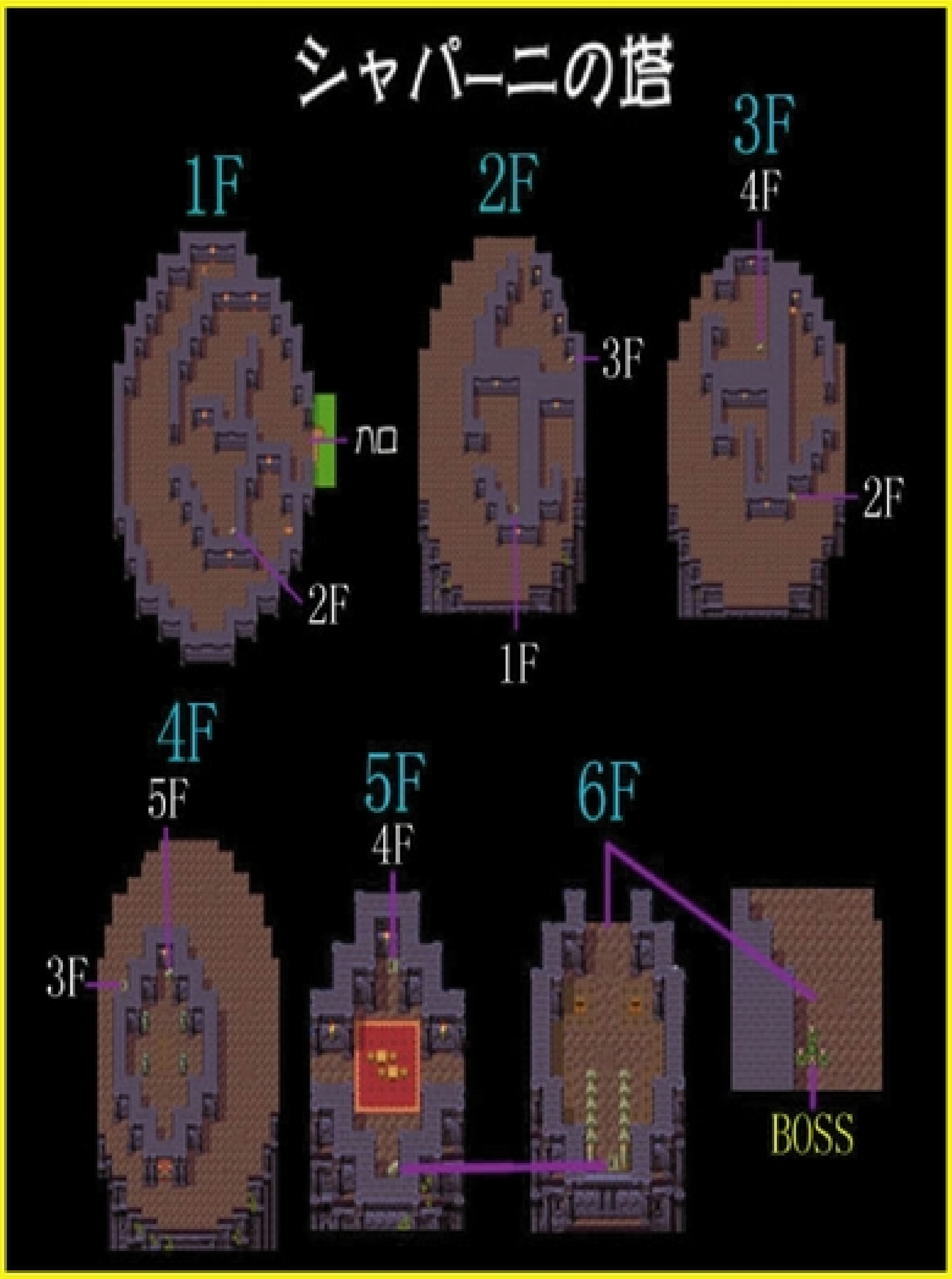
悟道塔



纳吉米塔



香帕尼塔



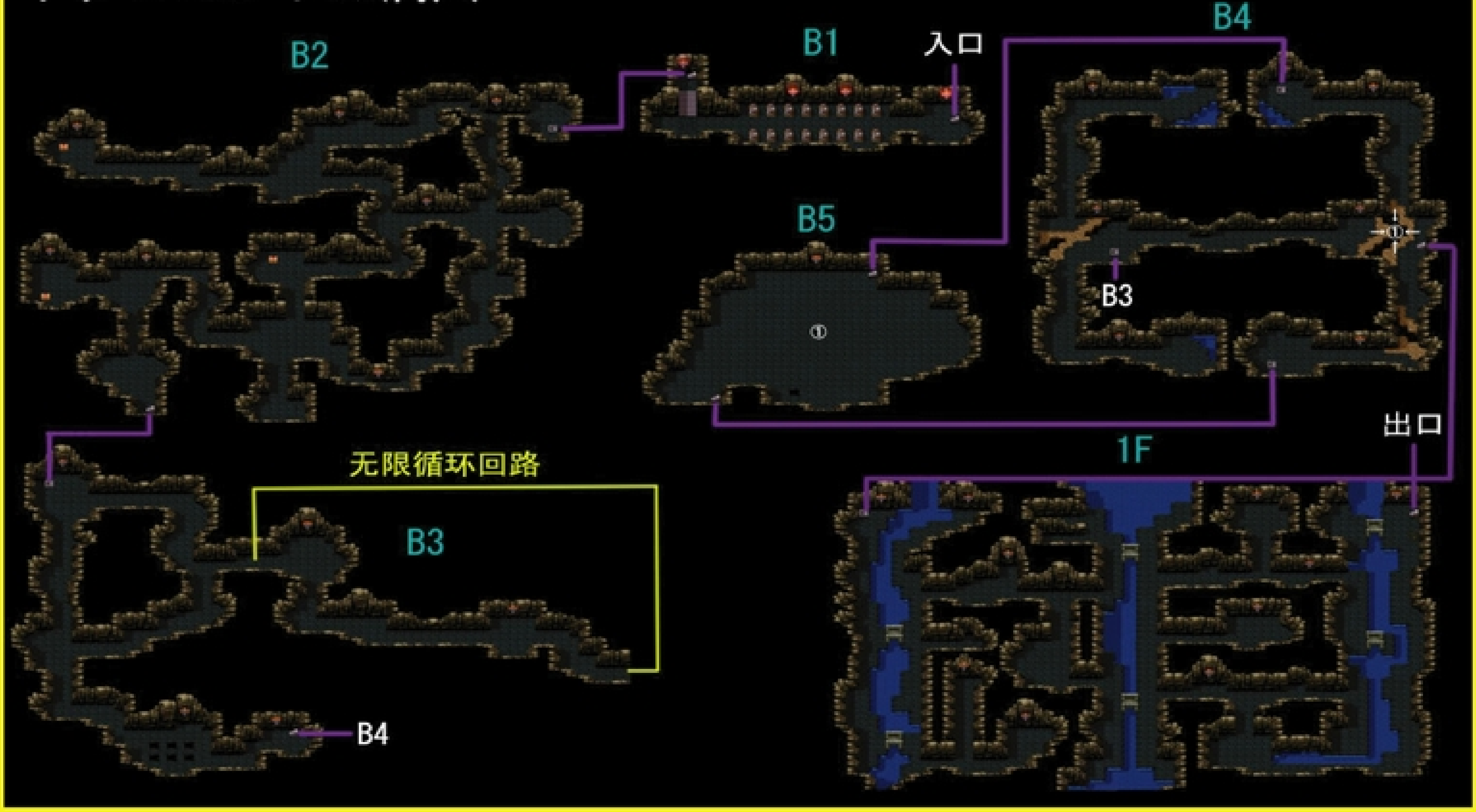
巴拉摩斯城堡

バラモス城



尼克罗空德洞窟

ネクロゴンドの洞穴



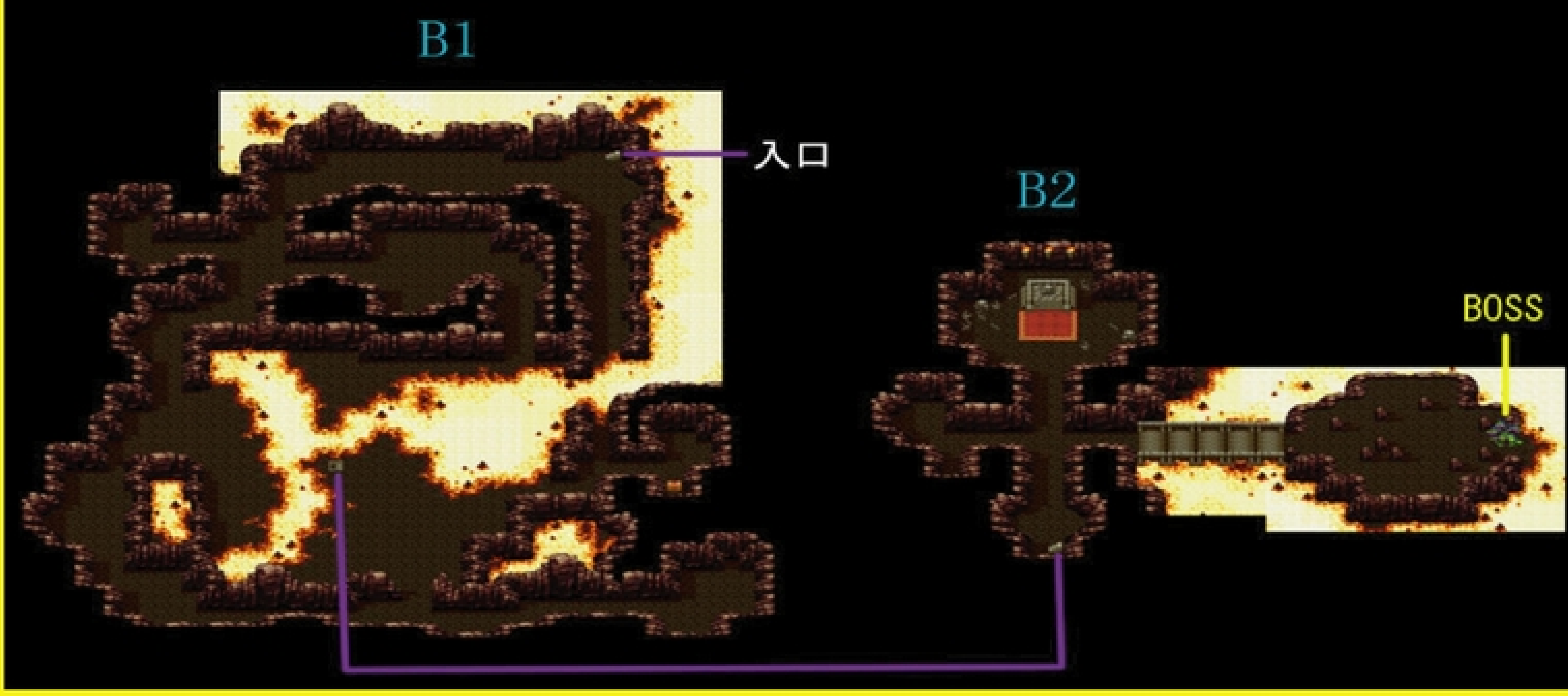
回音之塔

アープの塔

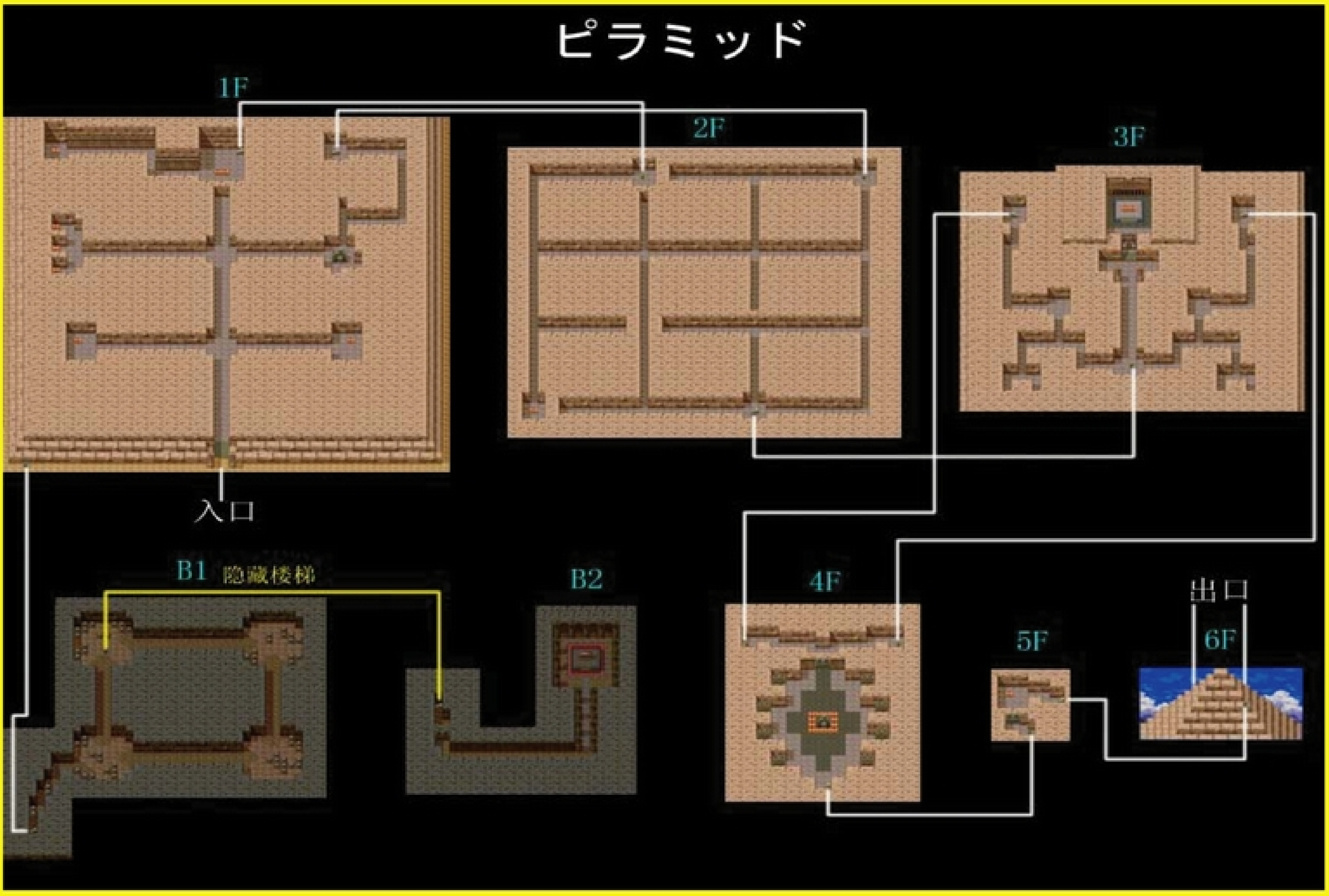


八岐大蛇洞窟

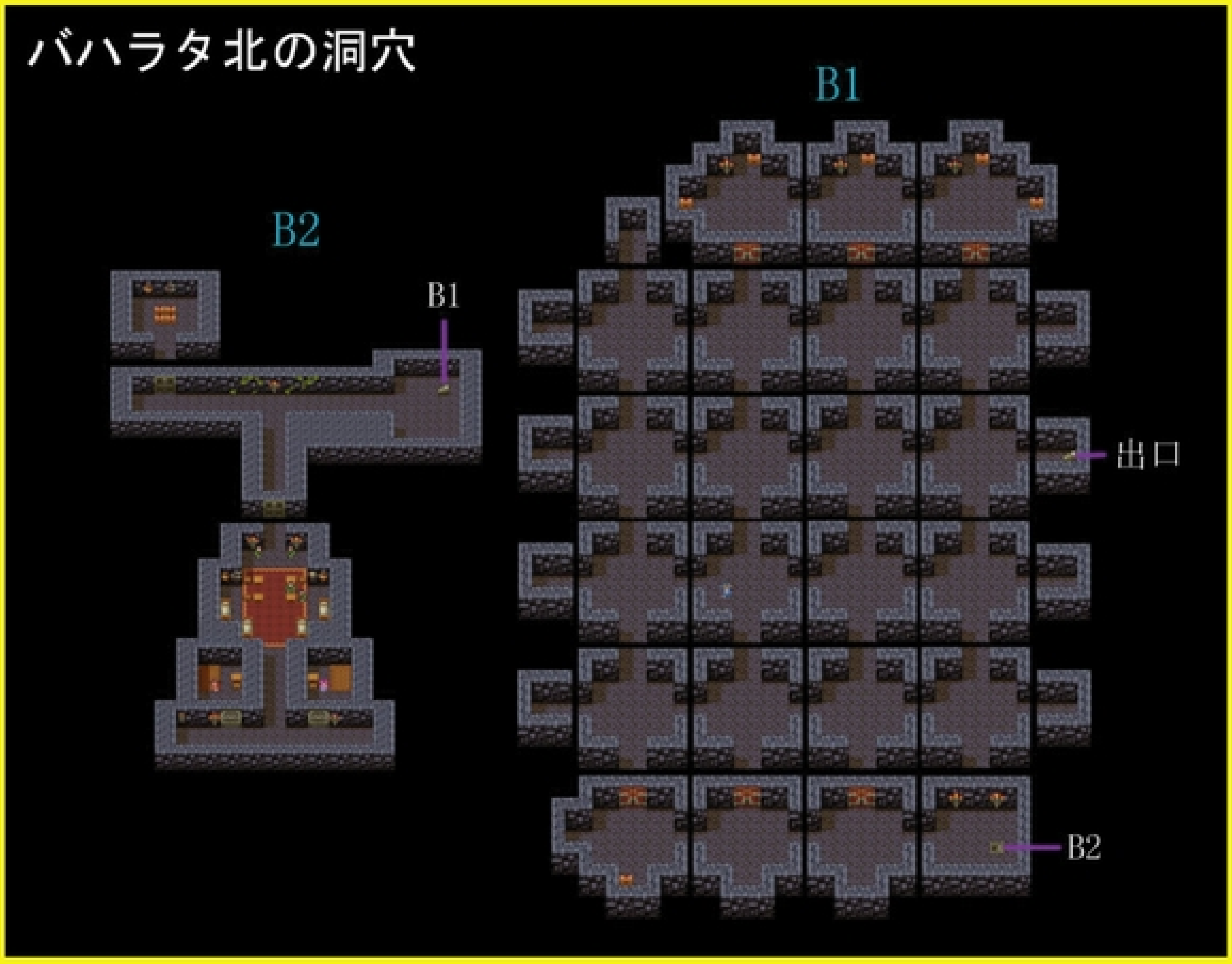
おろちの洞穴



金字塔



绑架者洞窟



重要道具

日文名	中文名	效果
とうぞくのかぎ	盗贼钥匙	能开普通的门的钥匙
まほうのかぎ	魔法钥匙	能开坚固的门的钥匙
さいごのかぎ	最终钥匙	能开所有门的钥匙
レッドオーブ	红宝珠	复活不死鸟需要的宝珠之一
ブルーオーブ	蓝宝珠	复活不死鸟需要的宝珠之一
グリーンオーブ	绿宝珠	复活不死鸟需要的宝珠之一
シルバーオーブ	银宝珠	复活不死鸟需要的宝珠之一
パープルオーブ	紫宝珠	复活不死鸟需要的宝珠之一
イエローオーブ	黄宝珠	复活不死鸟需要的宝珠之一
まほうのたま	魔法球	魔法炸弹，可炸开墙壁
おうのてがみ	王之信	ポルトガ王写给矮人ノルド的亲笔信
ゆめみるルビー	梦之红宝石	精灵一族重要的宝物
くろこしょう	黑胡椒	バハラタ的名产品，非常美味
かわきのつぼ	干渴之壶	可使部分海域瞬间干渴的神奇的壶
ラーのかがみ	拉之镜	能使一切伪物显形的镜子
へんげのつえ	变化之杖	可变化为其他形态的奇妙的杖
ふなのりのほね	船员的尸骨	指示幽灵船方位的船员的骨头
あいのおもいで	爱的回忆	一对苦命恋人的爱之回忆
ようせいのふえ	妖精之笛	解除大地精灵ルビス的诅咒的笛子
オリハルゴン	奥里哈钢	制作おうじゃのつるぎ必要的贵重金属
たいようのいし	太阳之石	制作彩虹水滴所需的石头
あまぐものつえ	云雨之杖	制作彩虹水滴所需的杖
にじくのしずく	彩虹水滴	制作出彩虹桥的水滴

周边简介

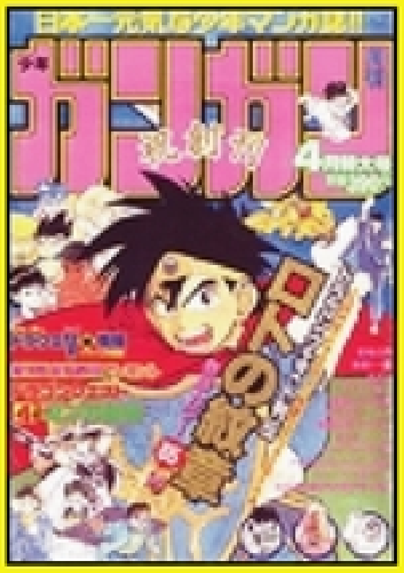


1990年 《ドラゴンクエストIII》（高屋敷英夫 著）
忠实原作的小说。勇者的名字为アレル（阿雷鲁），队伍的组合为最标准的（男）勇（女）战（男）僧（女）魔。小说中出现了老爸的全名——モルドム・ディアルティス・オルテガ。



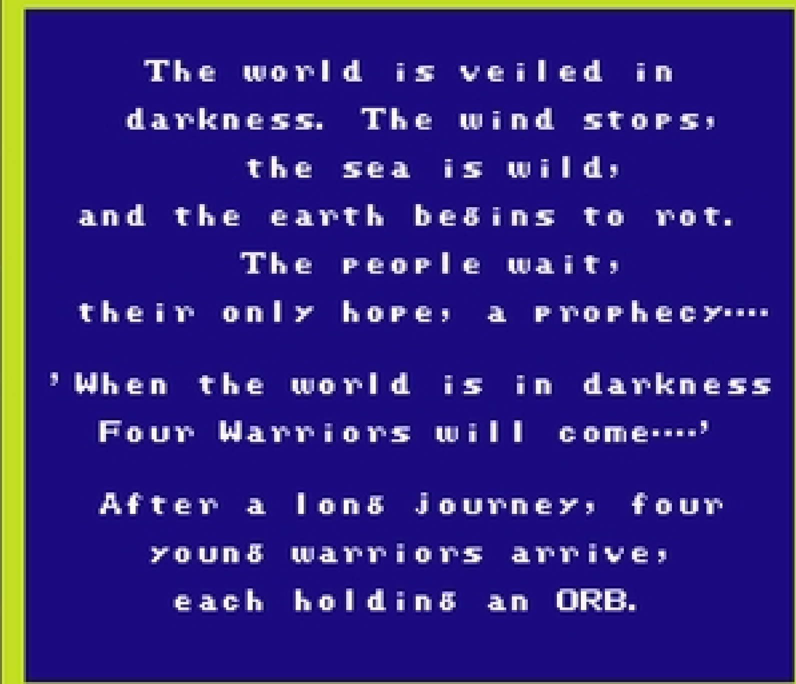
1990年《精霊ルビス传说》（久美沙織 著）

《ロトの紋章》(藤原カムイ 作画，川又千秋 設定，小柳順治脚本)









世界被黑暗笼罩着。
风静止了
海啸
大地在腐败
人们相信一个预言
而且在等待着
「这个世界被染成黑暗时
将有4名光之战士出现」
而现在
正如预言
4名年轻人出现在这个世界
这4个年轻人真的是光之战士吗？
操纵形成世界的4种力量——土、火、水、风真的能够打败敌人吗？
首先要让4种水晶恢复光辉
阻止世界的崩溃！
那么即将起程了
4位光之战士们！

最终幻想1

ファイナルファンタジ 1

Final Fantasy 1

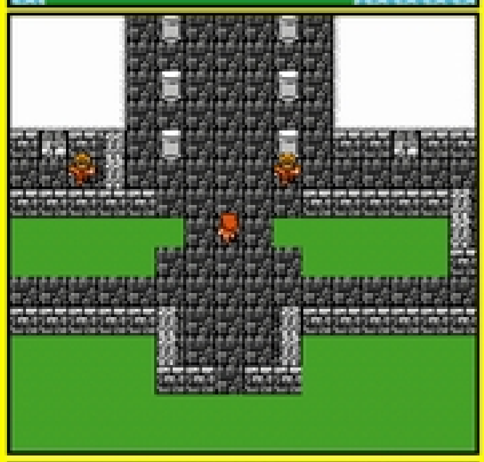
■ 制作公司：SQUARE

■ 发售价格：5900日元

1987年12月18日

游 戏 攻 略：







当黑暗笼罩整个世界的时候，四位光之战士出现在柯尼利亚城（Coneria コーネリア）。见了国王后，了解到此国的公主被侏儒加兰多（Garland ガーランド）捉去了。整个王国的人都焦急万分，他们都请求战士们出手帮助。经了解，加兰多把公主似乎捉到了城北方的卡欧斯神殿（Temple of Fiends カオンのしんでん）。

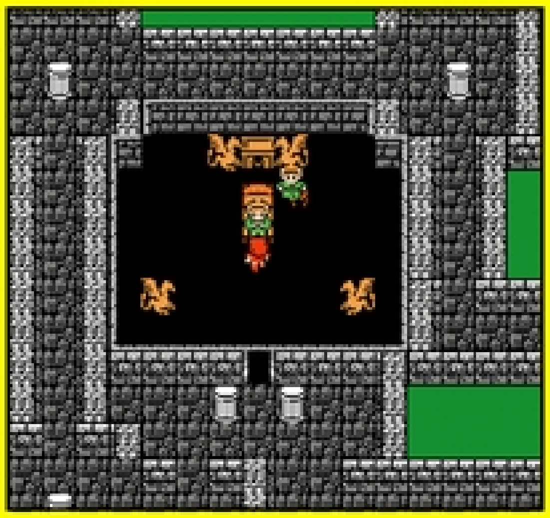
在城边的村庄补充一下物品后就可以上路了，来到北方的神殿，先在左上和左下角上的房间中拿取装备，这样就能轻松面对加兰多了。加兰多在进入神殿的正面门中，公主就在他的身后。只要体力一开始充沛，击败他不成问题......

与公主交谈就能回到柯尼利亚城的大殿了。在大殿上国王了解战士们的使命后就派人在北方建了一座桥。与公主对话就能获得一个琵琶琴（Lute リュート）。这有什么用？以后就会知道了。在出发前先在城中转转，发现宝物库上着锁，而门口的老者说只有神秘钥匙才能打开这宝库的门，看来只有以后再来了。出了城，走上北方刚建好的桥......（序幕）

往北方可以看到一个洞窟，这是玛多亚洞窟（Matoya Cave マトーヤのどうくつ）。进洞可以看到魔法师玛多亚（Matoya マトーヤ）。她由于水晶眼（Crystal すいしょうのめ）被盗而看不见，一直在闷闷不乐。看来要帮住她找会水晶眼了。在她的身边有一些神器，听听它们的说话其实是种暗示。你如果在游戏中按住B键不放再按选择键就会出现地图画面。

游戏攻略：

在遥远的东方有一个布拉伯港口镇（Pravoka みなとまちプラボカ），进镇后听说这里有海盗作乱。在左上可以看到海盗头比克（ビッケ），击败他手下9个强盗后就可以将其收服，并获得一艘船。



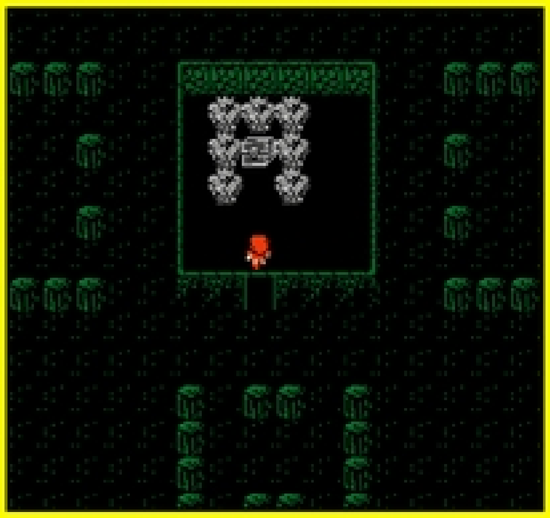
（小秘密：乘着船时，如果你压住A键不放，连续按动B键55次，就会出现一个排数字小游戏，每赢一次可以获得100G）

乘着船到了南方的艾尔夫城（Elf Castle エルフのしろ），在大殿中可以看到已经沉睡了五年的王子。而他的臣民们都纷纷请求光之战士们帮助王子从睡梦中醒来。经了解这都是一个叫亚斯多斯（Astos アストス）的人下的诅咒，但他一直行踪不明。在城中可以听说西城(Northwest Castle にしのしろ)比较奇怪。



步行来到西城，那里空荡荡的只有一个坐在王座上的国王。他请战士们帮他找回沼泽洞窟（Marsh Cave ぬまのとうくつ）里的王冠使被亚斯多斯破坏的城恢复原状。

在南方可以看到一个地洞，这就是沼泽洞窟。在地下三楼的一间屋子里可以得到王官。



回到西城，将王官交给国王，但风云突变，那国王狂笑着现出本来面目——原来是亚斯多斯！一番交战后除去了这个祸害，得到了水晶眼。



再到玛多亚洞窟，将其交还给了魔法师玛多亚使其复明。她非常高兴高兴，得知我们要帮王子苏醒，就非常大方地给了战士们清醒药（HERB めざめくすり）。回到艾尔夫城，将其交给王子身边的侍从就可以救醒王子。王子为表谢意，将神秘钥匙（KEYしんぴのかぎ）交给战士们。

有了钥匙就可以打开以前打不开的一些门了，记得柯尼利亚城里的两扇上锁的门吗？在那里可以找到火药（T.N.T ニトロのかやく）。



来到西方的多瓦夫洞窟（Dwarf Cave ドワーフのとうくつ），在洞中有个叫奈力克（ネリク）的老人，他正在挖运河，但没有炸药就会无法开通。战士们刚找到的炸药正好派上用场。奈力克得到火药后就会让其工程完工。

乘船往下行就可以看到西方刚开通的运河，穿过运河就可以来到外海了......

游戏攻略：

过了运河，往上可以来到一个荒废的默门多镇（Melmond メルモンドのまち）。镇中一片残废的景象，据了解这些都是附近的吸血鬼潘派亚（Vampire バンパイア）弄的。而在村中还可以打听到，巨人岭（Titan's Tunnel きょじんのとうげ）的巨人喜欢宝石。



在南方半岛的土之洞窟(Earth Cave アースのどうくつ）里可以看到潘派亚。将其击败后可在边上的宝箱中拿到一颗星彩红宝石（Ruby スタールビー）。但这样就完了吗？其屋后的神秘的石板下是什么呢？



到巨人岭，果然有一个巨人挡在路口，把刚得到的宝石交给他......他居然将其吃了！还好他吃完后就高兴得离开了，战士们得以通过。

到了贤者沙达洞窟（Sarda's Cave けんじゃのどうくつ），见到了贤者沙达。他会给战士们一根土杖，并指示在土之洞窟中的那块石板前使用.....



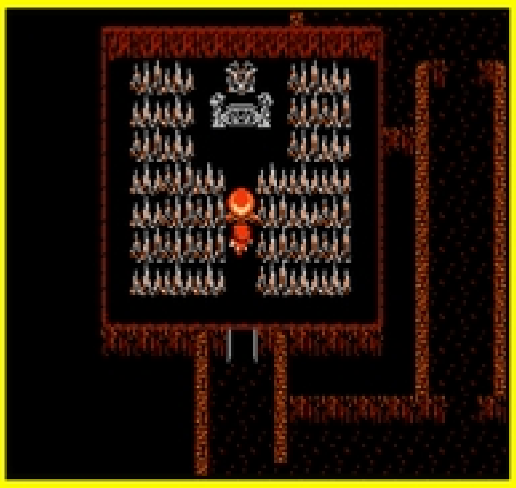
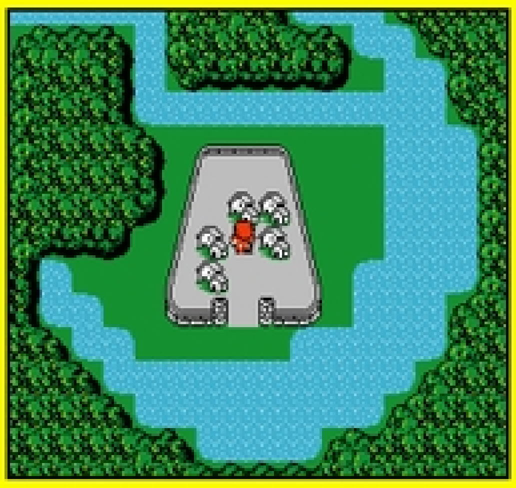
果然，那石板在土杖的点击下碎裂了，露出了下面的通道。在经过复杂的道路后终于看到土之水晶了。使大地腐败的真正敌人——土之卡欧斯「立奇」（Lich リッチ）突然出现，向战士们发起攻击......击败它之后上前登上台座，土之水晶便恢复了光辉。回到默门多可以打听到有关飞空艇的消息，似乎需要某种石头使船浮起来。

乘船往西可以来到东方的一个被新月形湖泊包围的美丽城镇——克圣雷克镇（Crescent クレセントレイクのまち）。在镇的右上方有12位预言家，和他们多谈谈可以了解许多。由于我们已经恢复了土之水晶的光辉，右方的一位预言家给了战士们一条可以在河流湖泊中航行的独木舟（Canoe カヌー）。在村中了解到村北洞窟中有使飞空艇浮起的浮游石（FLOAT ふゆうせき）。



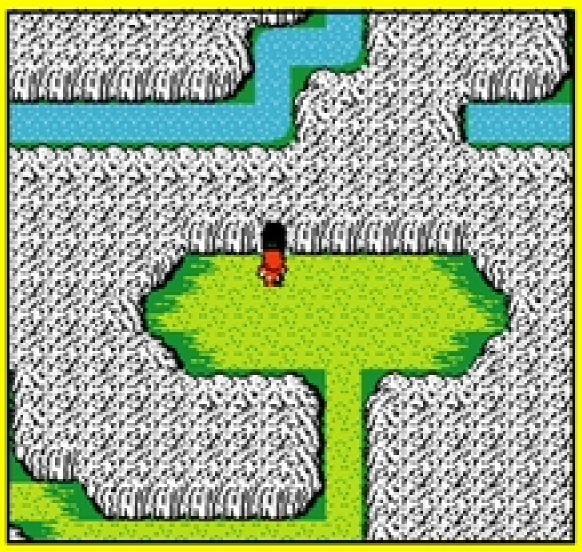
通过独木舟可以顺河流来到冰之洞窟（Ice Caveこおりのとうくつ）。在地下2楼有一个被陷阱包围的宝箱，难道这里面装的是浮游石？先从这里的一个陷阱掉下去，然后用直通的阶梯爬到地下1楼，再到里面房间的陷阱，再掉下去就可以到宝箱前了。宝箱中装的果然是浮游石！

来到大陆南方的吕干沙漠（Ryukahn Desert リュカーンさばく），在沙漠中使用浮游石，就可以看到飞空艇从沙中升起。走上按确定就可以乘坐了。（要注意的是飞空艇只能在绿色的草地着陆）



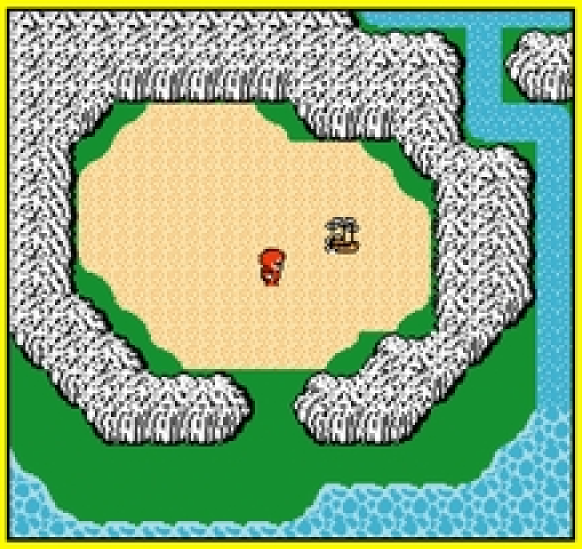
游戏攻略：



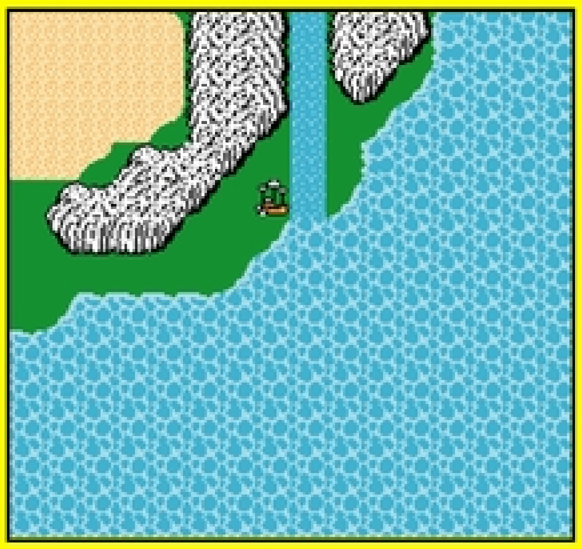
有了飞空艇，可以方便地往来于各地。

来到河流上游的格鲁格火山（Volcano グルグかざん），火山上都是写损伤区域，要准备好大量恢复道具。在地下5楼的一间屋中可以看到火之水晶。当然，不可避免得要和火之卡欧斯——马利里斯（Kary マリリス）交手......踏上石台，恢复了火之水晶的光辉！

在北方诸岛上有许多地洞，洞中住着龙族。据这些龙说，龙王巴哈姆特（Bahamut バハムート）会授予有勇气的人以称号。见了龙王之后，居然被要求出示勇气之证，那到底是什么呢？



据情报，勇气之证在西方的试练之城（Castle of Ordeal しれんのしろ）中，由于城周无飞空艇着陆的地方，所以只好把艇停在上方半岛上再走过来。在城中似乎一下子找不到楼梯，其实一楼的宝座就是转移地，而通过二楼的柱子也可以进行空间转移......在三楼的一个宝箱中可以找到一根老鼠尾巴（TAIL ネズミのしっぽ），难道着就是勇气之证？



回到龙王洞穴，把老鼠尾巴交给巴哈姆特。果然，这就是勇气之证，龙王施展神威，战士们的能力全部提高了，而且获得了新的职业。乘飞空艇来到旺拉克（Kraken オンラクのまち）。在这个镇中有一个用木桶做的潜水艇，但由于不能在艇中呼吸，所以不能使用。现在问题就是要寻找可以提供氧气的空气之水（Oxyale くうきのみず）。

到地图右上的山顶镇（Gaia きんちょうのまち），在其中发现一处泉水，听说这里原本有个泉之妖精可以吸取泉底的空气之水，但她已经被抓住被卖给了商队，现在商队正在克拉旺镇西方的沙漠中。

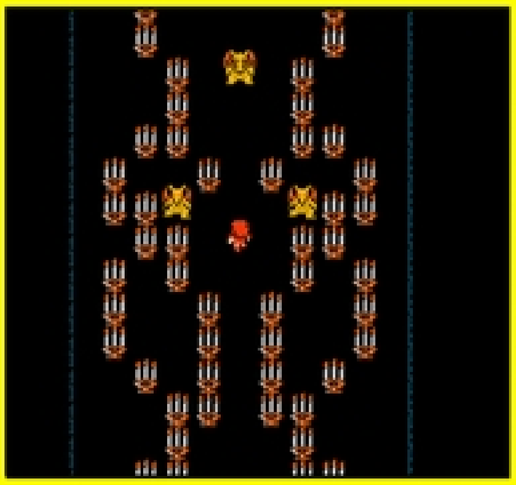


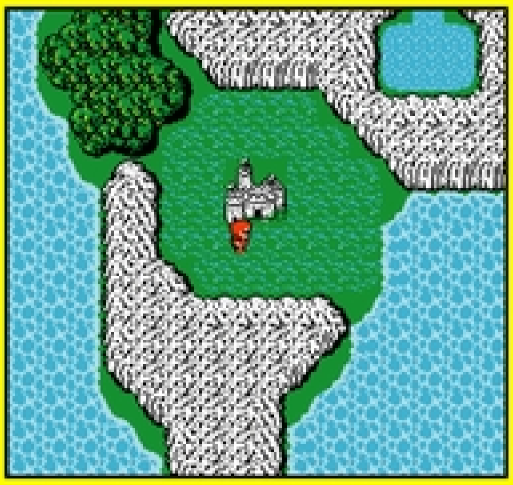
赶到那个沙漠在一片绿洲旁可以遇见商队，他们只有一种物品出售——妖精瓶（BOTTLE ようせいのビフ）。花50000大洋就可以“赎回”妖精。打开瓶子，那妖精头也不回得飞跑了。跟着她回到山顶镇，她就会给战士们空气之水作为回报了。

到克拉旺镇乘上潜艇一下子就到了海底神殿。在神殿的最上层有一些被关的人鱼和一些宝箱，在西北角的宝箱中可发现玫瑰花石（Slab ロゼツタいし），这是干什么的？先放在包内再说吧。在神殿最下层就看到水之水晶了。击败水之卡欧斯——克拉肯（Kraken クラーケン）后就可以使水之水晶恢复光辉了。





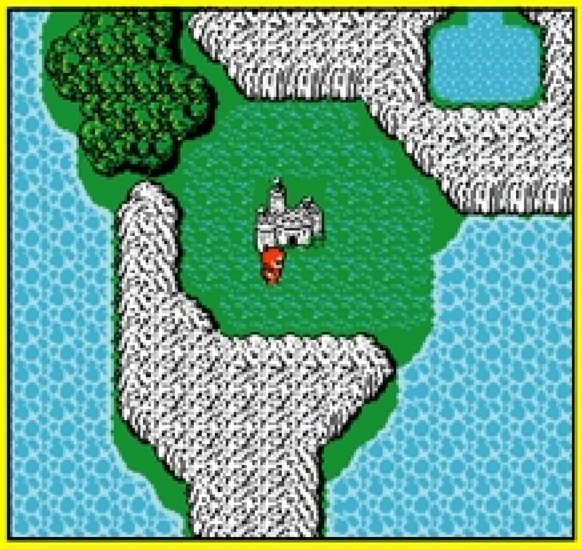




游戏攻略：

来到默门多镇，找到右上方的学者乌尼（Unne），请他来解读玫瑰花石上的文字。原来这上面刻的是鲁非语.....

来到东方的鲁非镇（Lefeinルフエインじんのまち），和那里的一个居民交谈后可以得到钟琴（Chime チャイム）。据了解，在镇北的海市蜃楼只有身上带有钟琴才能进入。而那海市蜃楼是进入浮游城的入口。天空人的风力被浮游城的地亚马特（Tiamat ティアミット）挡住了，他们的祖先做的机器人也在那里。为了找出操纵四个卡欧斯的住所，鲁非人派了5个战士去寻找，但他们好象被蝙蝠抓走了。



从海市蜃楼到浮游城还需要一样东西。在克拉旺镇顺河流穿过一个瀑布可以来到一个洞中，那那里可以看到一个机器人，它会交给战士们一个跳关方块（Cube ワープキューブ）。这样，光之战士们就可以向浮游城出发了......

得到钟琴之后就可以进入蜃气楼塔（Mirage tower しんきろうのとう）。楼塔中有许多宝箱，而且放置比较集中。在3楼的可以看到跳关地带，这时就可以使用身上的跳关方块......



来到浮游城（Floating Castle ふゆうじょう），这里据说是鲁非人的祖先建立的太空站，在这里是没有楼梯的，都是用三角形的跳关地带来代替。在浮游城三楼有一个能看到下界的窗子，从这窗子可以看到土火水风4个水晶的祭坛，可以看到4股力量像雾一样流入中心地中，也就是卡欧斯神殿所在地。

4楼的地形很奇特，环状的地形会使人迷失方向。要想好怎么走！

浮游城最上层楼有一条细长的通道，通道尽头的屋子中就放着风之水晶......击败风之卡欧斯——地亚马特之后终于恢复了全部四个水晶的光辉。难道这样就结束了吗？？

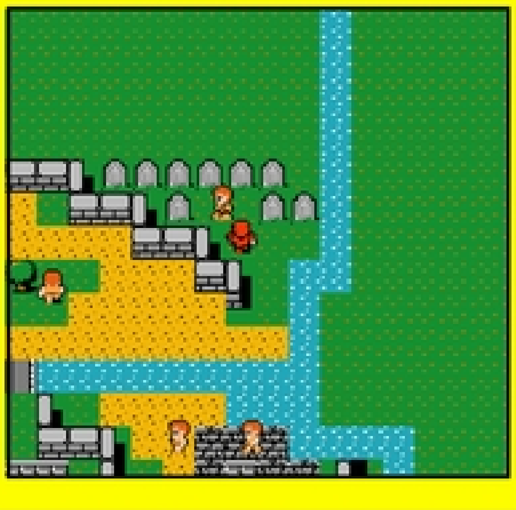




回到雷克圣克镇，十二位预言者制出要消灭罪恶的源头必须回到2000年前。而最终的目的地就是卡欧斯神殿！！再次来到神殿，神殿中徘徊着5只蝙蝠，这实际上是天空人所变。按蝙蝠所说，用4个水晶的光辉一起照射在房间中的黑水晶上，那么4种力量便会聚集在一起，而可以回到2000年前的卡欧斯神殿......终于来到了2000年前了，这里危机四伏。在尽头的门内有一个充满邪恶之气的石台。这时如果弹奏起序幕中公主给予的竖琴就可以破坏邪恶的封印，打开通向最终恶首之路......

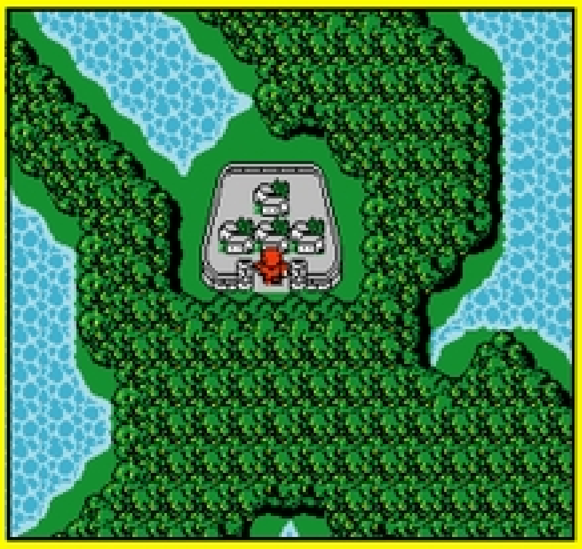
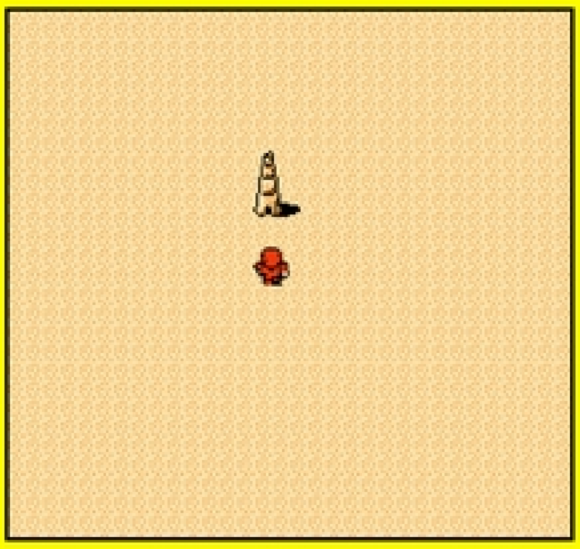


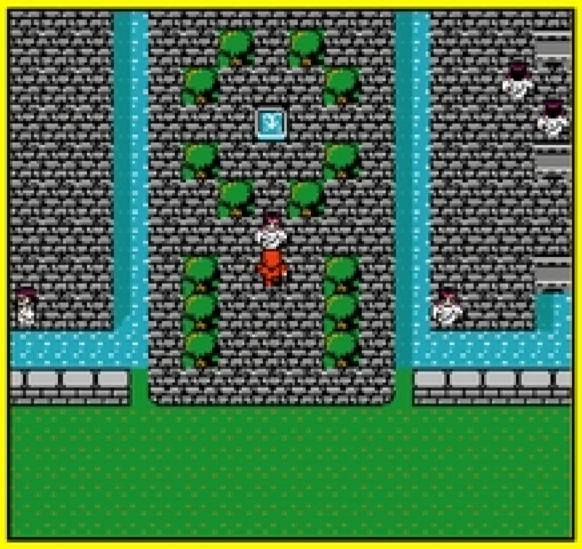


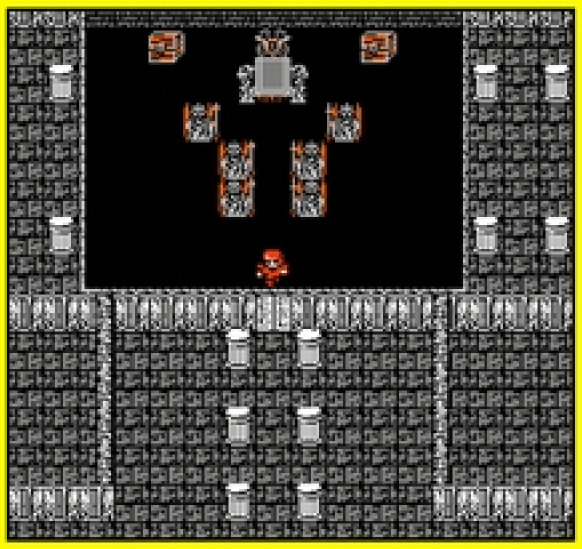
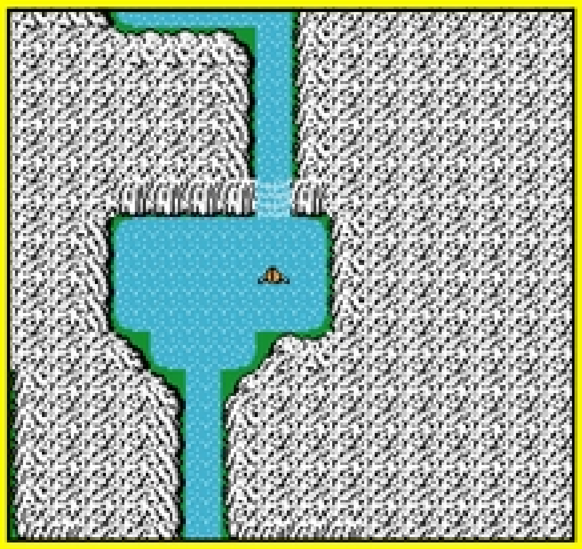
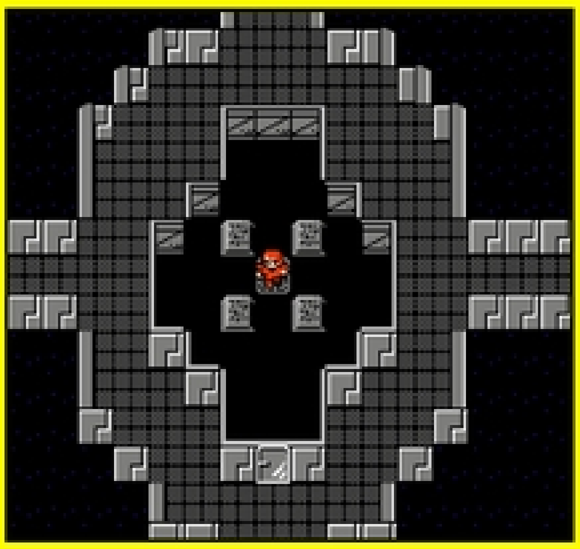
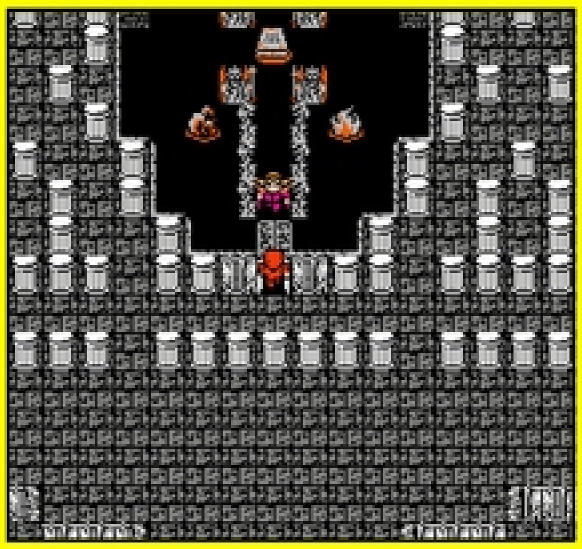


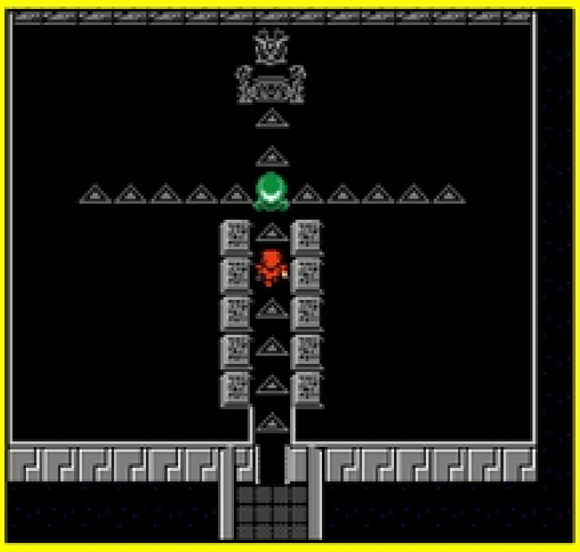


游 戏 攻 略：



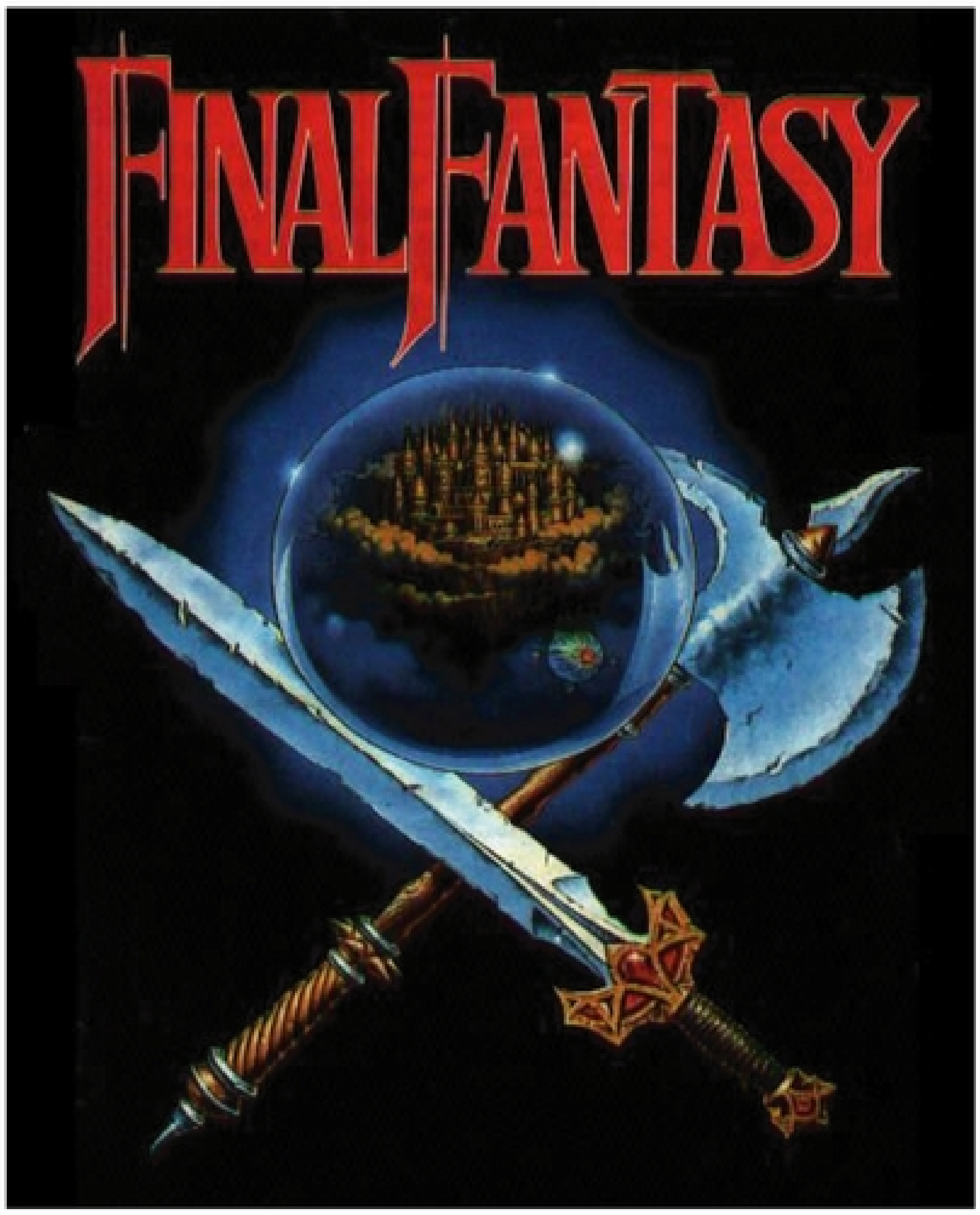



最终幻想1(Final Fantasy)系统简介

携带什么武器和防具，对战斗能力有很大的影响。除了在商店可买到武器、防具，宝箱中也有。武器和防具要看什么职业，有的可以装备，有的不可。武器也有各种特效，要看敌人的种类，有的可以给对方造成严重的伤害。因此武器不是强就好，要认识其特征有效的使用，但能装备的只有一个，所以要多拥有，看敌人种类来分别使用。防具和武器不同，可以装备一件以上。甲胄、头盔、护手、盾，只要有这四种便完全了，4种并用可提高防御力。但有的人不能穿甲胄或戴头盔，这时便以手镯来代替甲胄。要携带的物品是战斗所用，具有和普通攻击或魔法攻击相同的效果的武器、防具。

最终幻想

Final Fantasy
游戏原画设定



● 英文版游戏盒封面



● 日文版游戏盒封面



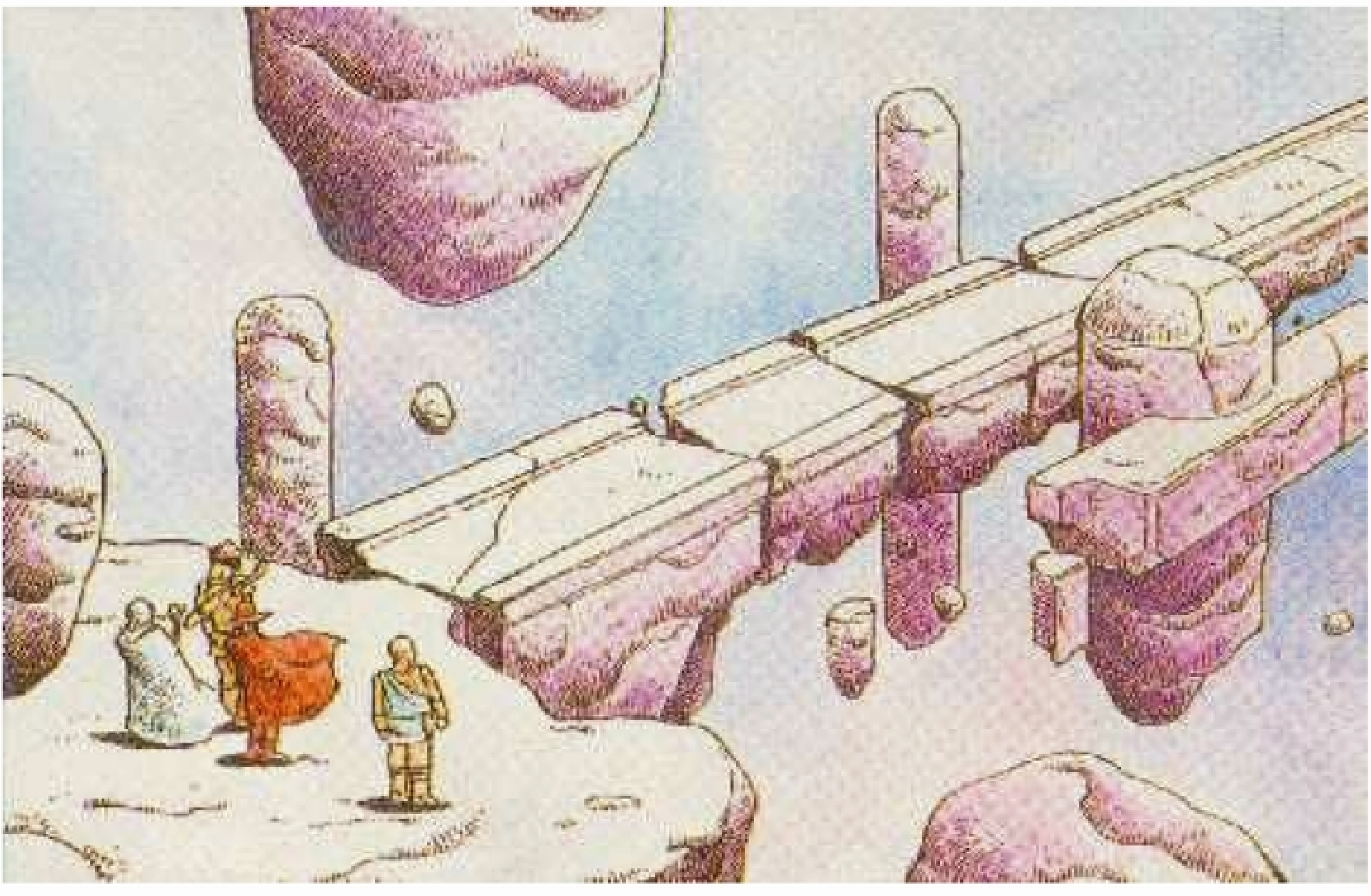
● 飞空艇



● 沙蟹（Desert Crab）

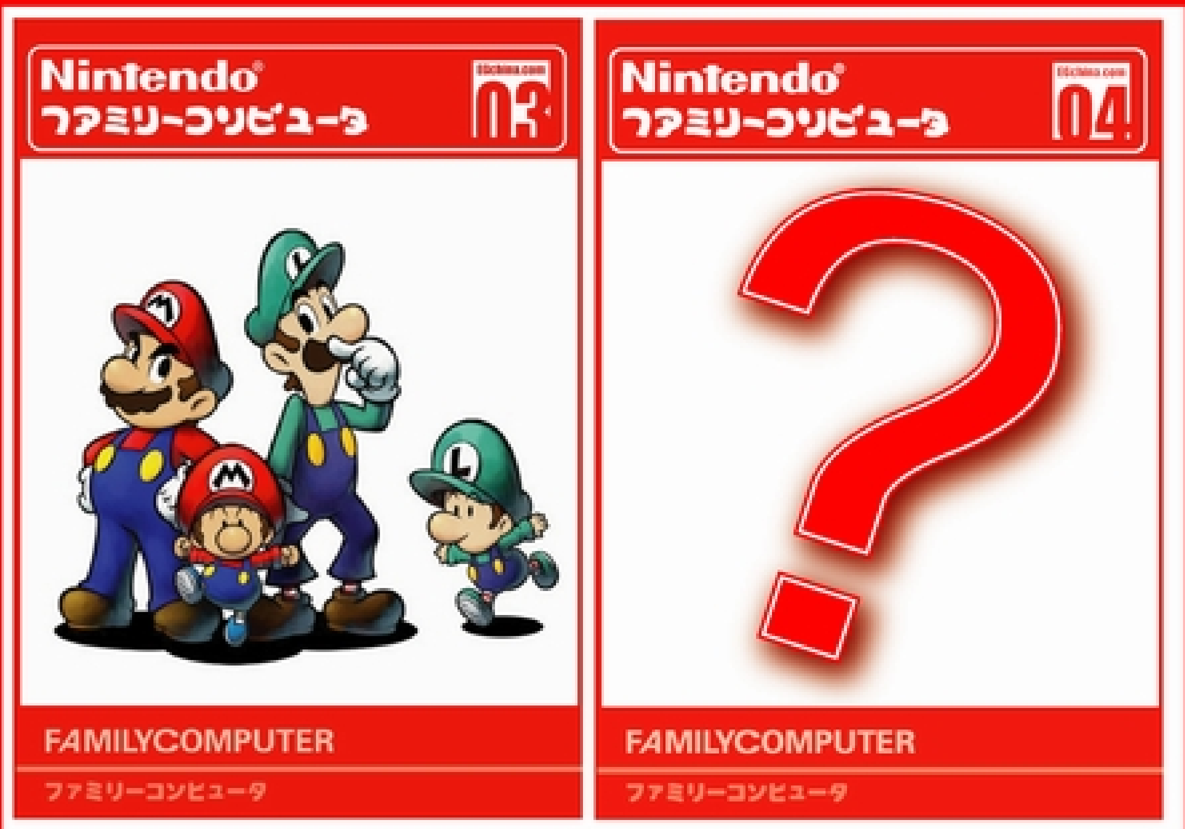


● 光之战士们

Nintendo® ファミリーコンピュータ

EGchina.com 03



◎ 由于容量上的限制，本想一册制作完成的电子文档此次估计需要分成几册来制作，目前仅制作到第三册内容。同时欢迎更多的游戏爱好者们共同参与制作，毕竟经典游戏的怀念是一项庞大的工程，需要广大玩家的热情支持和积极参与。

FPE2000 FPE2000Lxi@sohu.com

biohazard1996@163.com **真心朋友**

lyinghart lyinghart@hotmail.com



80年代对电视游戏机而言，实在是一个戏剧转变的年代。在90年代之前电玩迷所抱怨的，不外呼是任天堂的硬件缺陷带来的游戏画面粗糙，这种情节不断的徘徊着，然而在进入90年代新一轮主机争霸的时代后，将电玩迷梦想之烛点燃的超级游戏主机MD诞生了！突破主机硬体设限，将更精致的画面、细腻传神的音效就是新时代的演出！

在本四册为FC玩家精心制作的PDF特刊里，尽可能的大量收集了FC发售中的软件游戏和部分硬件周边设备介绍，以及部分玩家们所收藏的硬件与软件，广泛收集的重点情报更是弥补了平常翻阅网站、杂志所无法看到的缺失部分。由于制作人数太少，存在不错在所难免，承蒙您的支持与关爱，本PDF系列不断的成长茁壮着，谨在此向您致谢，并欢迎您继续给予本PDF系列批评指教。且让我们一起来分享FC当年给我们带来的游戏乐趣，尽情的回顾当年属于FC和朋友之间的每一刻欢乐时光。我们期待最后一本Family Computer PDF 的早日与您再相见！

你正在浏览的电子文本，所有下载资源均搜集于互联网，特别鸣谢制作详细攻略的游戏高手。本电子杂志如有任何制作错误的地方，请来信告知，我们会立刻纠正！